

ESPECIAL
Street Fighter
Victorious Boxers Revolution
FIFA Street 3
Naruto: Ninja Destiny
Boom Blox
CLUB NINTENDO
Revista Oficial de Nintendo
MARIO KART Wii
CON LO MEJOR DE Wii
¡Autos, motos... pura diversión!
(uooo uooo...)
Además:
· El Ojo del Cuervo
· Consola Virtual
· CN Profile
Game Boy: Un vistazo al pasado
0 10722 27638 6 05
Precio $25.00 M.N.
Año 17 No.5
Exhibir hasta 26/5/2008
Todo sobre las RETAS ¡Éntrale!

PORQUE
NO FUERON SUFICIENTES

NUEVOS
porta BUBU LUBU música 3D



Vigencia del 8 de mayo al 26 de junio o agotar existencias. Costo por descarga $ 5.00

Colecciónalos
Sigue descargando
tonos e imágenes



COME BIEN



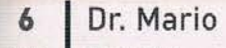
www.ricolino.com.mx







SUMARIO



6 Dr. Mario
10 Top 10
12 Extra
14 Los Retos
16 LogNin
22 Previo
25 CN Profile
26 Consola Virtual
34 Galería
38 Mariados
43 Los Años Maravillosos
50 Nuestra Portada: Mario Kart Wii
64 Las Retas
82 SOS
86 El Ojo del Cuervo
94 We Love Golf! Arte
96 Última Página

48

90

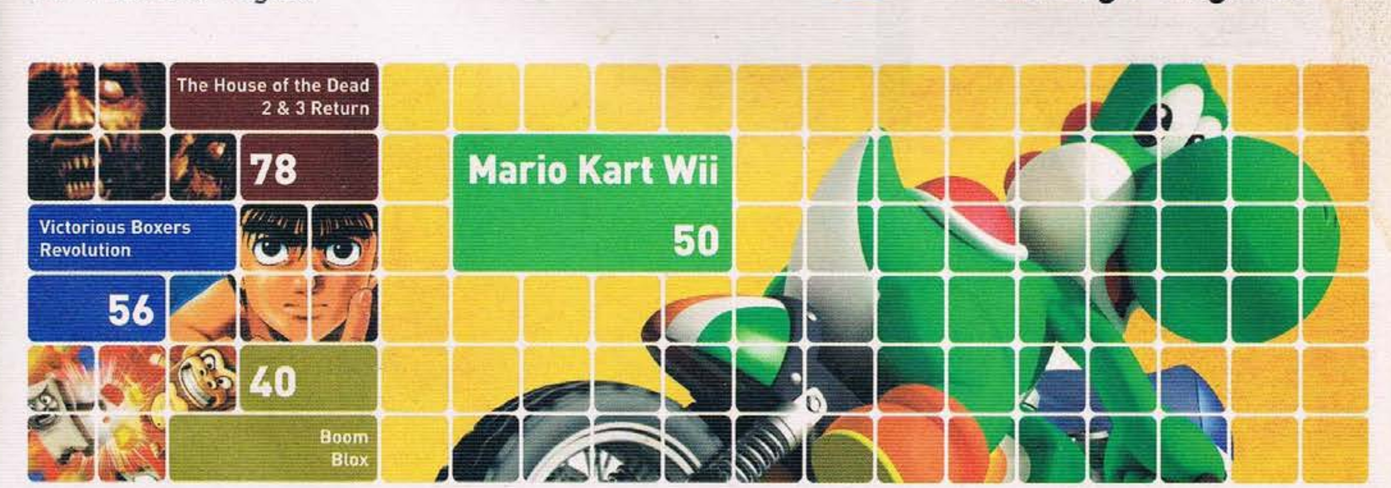
ESTE MES REVISAMOS

Naruto: Ninja Destiny 30
Ninja Reflex 36
Boom Blox 40
FIFA Street 3 48
Victorious Boxers Revolution 56
Agatha Christie: And Then There Were None 60
The House of the Dead 2 & 3 Return 78
We Love Golf! 90

ARCADIAS

Street Fighter La saga original 68







Los años maravillosos

El Game Boy ha sido una de las consolas más populares de todos los tiempos, tanto por sus juegos como infinidad de accesorios, los cuales recordaremos en esta nueva sección donde posteriormene hablaremos de otros sistemas de Nintendo que han sido parte fundamental de la industria que actualmente vivimos.

43

Street Fighter

Han pasado más de 20 años desde el primer título de SF, la franquicia de peleas de mayor popularidad en las salas de Arcadia y que está a punto de estrenar su cuarta entrega. En este artículo te platicaremos sobre cada uno de los juegos de la línea principal y te daremos un adelanto de lo que será SFIV; ¿saldrá para Wii?



EDITORIAL

AÑO XVII No. 5 MAYO 2008

En marzo, el juego más solicitado fue **Super Smash Bros. Brawl** y para estas fechas Nintendo volverá a tener la popularidad a su favor con el lanzamiento de la más reciente entrega de **Mario Kart**, el título que también te presentamos en la portada de ésta, tu revista Club Nintendo. Aquí en la redacción no tuvimos que debatir para definirlo como candidato idóneo, pues sabemos que Nintendo siempre trata de lograr un buen resultado con los juegos de **Mario** y claro, ahora con las nuevas opciones, no dudamos que se convertirá en uno de los juegos clásicos en las reuniones con tus amigos o con cualquier persona del resto del mundo, ya que incluirá la posibilidad de conectarte a Internet y retar a cientos de miles de jugadores de la misma forma como lo llegaste a hacer con la versión de Nintendo DS. Es obvio que ahora las carreras no se limitarán a cuatro pilotos, no, sino que tendremos hasta 16 contendientes que tratarán de hacer hasta lo imposible por ganarte… así sea dejarte un camino plagado de cáscaras de banana o dispararte proyectiles a diestra y siniestra.

También, para continuar con la recientemente retomada sección "Arcadias", te presentaremos un reportaje histórico sobre **Street Fighter**, una de las series de peleas más populares de los últimos tiempos y que está próxima a estrenar su cuarta entrega dentro de su línea principal. **SFIV** pretende volver a la acción tradicional que hizo famoso a **SFII** trayendo de vuelta a luchadores tan emblemáticos como **Guile**, **Zangief**, **Honda** o **Dhalsim**, concluyendo con la información de último momento sobre la cuarta entrega; ¿qué se agregó?, ¿qué falta?, pero sobre todo, ¿quiénes son los nuevos peleadores callejeros? Y ya que estamos en las remembranzas, te invitamos a que le eches un vistazo a la información que incluimos sobre el denominado Game Boy "El tabique", aquel sistema portátil de pantalla monocromática que tantos buenos ratos de diversión nos trajo y que, por supuesto, fue pieza clave para que Nintendo llegara a desarrollar portátiles tan sofisticados como el Nintendo DS.

Reseñas, trucos para tus juegos favoritos, noticias de último momento, secciones tan versátiles como Dr. Mario, El Ojo del Cuervo, Profile o Lognin, esto y más te espera en las siguientes páginas. ¡Inicia ya este recorrido a través del mundo de los videojuegos!

Escríbenos a:
Av. Vasco de Quiroga #2000
Edificio E, piso 2, Col. Santa Fe
Delegación Álvaro Obregón
México, DF. CP 01210
clubnin@clubnintendomx.com

Visita nuestra página:
www.clubnintendomx.com



ISSN 1665-7888

CLUB NINTENDO

Av. Vasco de Quiroga #2000, Edificio E, piso 2, Colonia Santa Fe
Delegación Álvaro Obregón CP 01210 México, DF
Tel: 5261 2600
clubnin@clubnintendomx.com

DIRECCIÓN EDITORIAL
José Sierra
Gus Rodríguez

DIRECTOR GENERAL EDITORIAL
Javier Martínez Staines

DIRECTOR EJECUTIVO
Paco Cuevas Almazán

EDITORIAL
EDITOR
Antonio Carlos Rodríguez
INVESTIGACIÓN
Hugo Hernández "Crow"
Juan Carlos García "Master"
COLABORACIÓN
Alejandro Ríos "Panteón"
Adrián Moscoso
José de Jesús Cabrera
AGENTES SECRETOS
Axy / Spot
CORRECCIÓN DE ESTILO
Javier Fernández

ARTE
DIRECTOR DE ARTE
Francisco Cuevas Ortiz
DISEÑADOR
Víctor Madrid Reyes

PRODUCCIÓN
DIRECTOR DE PRODUCCIÓN
Víctor Hugo Salas Martínez
TRÁFICO
Andrés Juárez Cruz

DIRECTOR GENERAL INTERNACIONAL
Rodrigo Sepúlveda Edwards
DIRECTOR GENERAL MÉXICO
Germán Arellano
DIRECTOR DE UNIDAD DE NEGOCIO
César Archundia Bernáldez

VENTAS DE PUBLICIDAD
DIRECTOR DE VENTAS DE PUBLICIDAD
Enrique Matarredona
DIRECTORA DE VENTAS DE PUBLICIDAD
Mayte Flores Luna
DIRECTOR DE VENTAS DE PUBLICIDAD
Héctor Lebrija G.
COORDINADOR DE VENTAS
Jorge Stephens
GERENTE DE VENTAS
María José Alegre
EJECUTIVOS DE VENTAS
Arturo Velázquez Horta
Juana Cerón

FINANZAS
DIRECTORA DE ADMINISTRACIÓN Y FINANZAS
M. Rosario Sánchez Robles

MARKETING Y PUBLICIDAD
DIRECTOR DE MARKETING
Sebastián Tonda Sánchez

CIRCULACIÓN
DIRECTOR DE CIRCULACIÓN
Jorge Morett
DIRECTORA DE SUSCRIPCIONES
Isabel Gómez Zendejas
DIRECTOR DE EDITORIAL TELEVISA INTERACTIVO
Juan Adlercreutz



EDITORIAL TELEVISA INTERNACIONAL

DIRECTOR GENERAL / VICEPRESIDENTE INTERNACIONAL
Eduardo Michelsen
VICEPRESIDENTE EDITORIAL
Irene Carol
VICEPRESIDENTE COMERCIAL
Ricardo López Iñiguez
VICEPRESIDENTE DE ADMINISTRACIÓN Y FINANZAS
Sergio Carrera

ivm Instituto Verificador de Medios
Circulación certificada por el Instituto Verificador de Medios Registro No. 121/09

CLUB NINTENDO

© CLUB NINTENDO. Marca Registrada. Año 17 Nº 5. Fecha de publicación: Mayo 2008. Revista mensual, editada y publicada por EDITORIAL TELEVISA, S.A. DE C.V., Av. Vasco de Quiroga Nº 2000, Edificio E, Col. Santa Fe, Del. Alvaro Obregón, C.P. 01210, México, D.F., tel. 52-61-26-00, por contrato celebrado con NINTENDO OF AMERICA, INC. Editor responsable: Irene Carol. Miembro de la Cámara Nacional de la Industria Editorial Mexicana. Número de Certificado de Reserva de derechos al uso exclusivo del Título CLUB NINTENDO: 04-2006-052913244600-102, de fecha 29 de mayo de 2006, ante el Instituto Nacional del Derecho de Autor. Certificado de Licitud de Título Nº 6420, de fecha 27 de marzo de 1992; Certificado de Licitud de Contenido Nº 4863, de fecha 27 de marzo de 1992, ambos con expediente Nº 1/432"92"/8336, ante la Comisión Calificadora de Publicaciones y Revistas Ilustradas. Distribución exclusiva en México: Distribuidora Intermex S.A. de C.V., Lucio Blanco Nº 435, Azcapotzalco, C.P. 02400, México D.F. Tel. 52-30-95-00. Distribución en zona metropolitana: Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México A.C., Barcelona Nº 25, Col. Juárez, México D.F. Tel. 55-91-14-00. Impresa en: Productora, Comercializadora y Editora de Libros, S.A. de C.V., Pascual Orozco Nº 51, Col. Iztacalco, México D.F. Tels. 55-90-27-03 y 55-90-27-07. EDITORIAL TELEVISA S.A. DE C.V. investiga sobre la seriedad de sus anunciantes, pero no se responsabiliza con las ofertas relacionadas por los mismos. VENTAS DE PUBLICIDAD: Vicepresidente de Comercialización: Ricardo López Iñiguez. tel. 52-61-26-03. ATENCIÓN A CLIENTES: zona metropolitana tel. 52-61-27-01, interior de la República Mexicana tel. 01-800-711-26-33. Prohibida su reproducción parcial o total.

INFORMACIÓN SOBRE VENTAS: ARGENTINA: Editorial Televisa Argentina, S.A., Av. Paseo Colón No. 275 Piso 10 (C1063ACC) Buenos Aires, Argentina. Tel. (5411) 4000-8300. Fax: (5411) 4000-8300. Director General América del Sur: Rodrigo Sepúlveda Edwards. Editor Responsable: Roxana Moriello. Gerente Comercial: Adrián de Stefano. Distribución Capital: Vaccaro Sánchez y Cía, S.A., Moreno No. 794, 9o. Piso, (1091). Distribución Interior: Distribuidora de Revistas Bertrán, S.A.C., Av. Vélez Sarsfield 1950 (1285). Adherida a la Asociación Argentina de Editores de Revistas. Registro de la propiedad intelectual No. 704364. • COLOMBIA: Editorial Televisa Colombia, S.A., Calle 72 # 7-64, piso 10, Edificio Corfinsura, Bogota, Colombia. Tel. (571) 376-6060. Fax: (571) 310-7437. Directora de Publicidad: Beatriz Pizano. Ventas de Publicidad: Tel: (571) 376-6060; Fax: (571) 310-7437. Suscripciones: Tel: (571) 404-9032 en Bogotá, Colombia; línea gratuita para el resto del país 01 8000 119 315; Fax: (571) 401-2253; suscripciones@editorialtelevisaco.com • CHILE: Editorial Televisa Chile, S.A., Rosario Norte 555, piso 18 y 19, Las condes, Santiago, Chile. Tel. (562) 595-5000. Fax (562) 595-5000 ext 6930. Distribuidor: ALFA S.A., Carlos Valdovinos 251, Santiago, Chile. Flete Aéreo: $100.00. Regiones: I, II, XI y XII. Suscripciones: Tel: (562) 595-5070, Fax: (562) 596 69 40, suscripciones@televisa.cl • ECUADOR: Vanipubli Ecuatoriana, S.A., Rumipamba 706, entre República y Amazonas, Penthouse, Quito, Ecuador. Tel (593) 2-226-2717 y (593) 2-226-2718 • VENEZUELA: VeneTel Servicios Publicitarios, S.A.: Avenida Francisco de Miranda, Centro Lido, Torre A, Piso 10, Oficina 105-A, El Rosal, Caracas, Venezuela, CP 1060. Tel. (582) 12-953-4985, Fax (582) 12-953-6164. Exportado por Editorial Televisa, S.A. de C.V.

SUSCRIPCIONES EN MÉXICO
Teléfono: 5488-6299 en el DF
Desde el interior de la República: 01-800-849-9970







Wii™ Play

Esta es una nueva manera de jugar. Adéntrate en el juego como nunca antes. Wii te da una experiencia inigualable. No sólo juegas. ¡Vives el juego! Conoce el nuevo Wii.

www.wii.com



La imagen





La popularidad de la serie se ha ido incrementando drásticamente, más aún con la salida de los diversos videojuegos tanto para consolas caseras como portátiles. En el caso del Nintendo DS habíamos visto juegos de aventura y no tanto basados en el sistema de peleas que tanto agrada. Sin embargo, D3 nos ha sorprendido con Naruto Ninja Destiny, el primer videojuego porátil de peleas y que cuenta con gráficos sorprendentes y se apoya en un novedoso sistema de control que involucra la pantalla táctil, así, mediante el *stylus*, podrás encargarte de los ítems y ataques especiales. Si quieres conocer más de este gran título, checa la...

...Página 30



¡Muy buenos días, amigos del Club! Y en especial al **Doctor Mario**, que con este frío ha de estar muy ocupado. Primero que nada los felicito por ser la mejor revista de videojuegos y les tengo que confesar que aparte de ser un aficionado a la diversión electrónica, también soy un melómano declarado.

Hace unos días, realizando mi cotidiana visita a una tienda de discos, vi el *soundtrack* de **Guitar Hero III** y me pareció que trae tres canciones adicionales para descargar al juego. Quisiera saber si estas canciones extras contenidas dentro de este disco se pueden descargar al Wii; ¿o acaso sólo es compatible con ciertas consolas? Doctor, espero su respuesta aunque no sea directa, para si es posible aumentar la biblioteca musical de mi **Guitar Hero III**. Se despide su amigo y fiel lector desde aquel lejano diciembre del 91.

José Julio Hernández Martínez
Ecatepec, Edo. de México

Diría Nietzche: "La vida sin música sería un error", y tiene mucha razón, no hay nada mejor para acompañar nuestros momentos que una buena rola, una grata forma de deleitar nuestros sentidos; claro, hay de canciones a canciones, pero por lo menos podemos decir que el compendio de **Guitar Hero III** es tan bueno como en ediciones anteriores. Aterrizando en tu pregunta, el disco que viste es **Guitar Hero III: Companion Piece** y sí, no sólo se trata de un disco de música con algunos de los temas existentes en el juego, sino que también tiene la función de agregar tres nuevos tracks al juego, tales como Carcinogen Crush, de AFI, Tina, de Flyleaf, y Putting Holes in Happiness, de Nick Zinner de los Yeah Yeah Yeahs. Por desgracia, esta increíble opción no está diseñada para la edición de Wii; esperemos que con las nuevas formas de Nintendo para llevar a cabo el concepto de Tienda Wii, las cosas puedan cambiar y se dé acceso a más librerías o expansiones como en otras consolas; ¿a poco no te gustaría?

Las rolas del *soundtrack* son:
01.- Guitar Hero III Intro
02.- Cherub Rock
03.- 3's & 7's
04.- Miss Murder
05.- Slither
06.- Kool Thing
07.- Cult of Personality
08.- Putting Holes in Happiness
09.- Tina
10.- Prayer of the Refugee
11.- The Devil Went Down to Georgia



Este tipo de acciones son bastante buenas; el hecho de que el *soundtrack* tenga el valor agregado de aumentar tus tracks en el juego es digno de reconocerse, pero sería mucho mejor si dicha opción fuera compatible con el Wii.

¡Hola, **Doc. Mario**! Esta es la primera vez que te escribo y quisiera que me respondieras por favor las siguientes preguntas:

1.- ¿Me pueden decir cómo puedo conectar mi NDS a Wi-Fi, o necesito algún dispositivo especial?

2.- ¿Nintendo puede o podrá bloquear y "bannear" a un Wii si tiene *chip* instalado?

3.- ¿Es verdad que Nintendo está trabajando en una secuela de **Luigi's Mansion** que será para Wii? Si es así, *please*, ¡díganmelo!

4.- ¿Se tendrá que comprar obligatoriamente el Wii Wheel para tener el **Mario Kart** que saldrá para el Nintendo Wii?

Me despido diciendo que hacen un excelente trabajo y sigan adelante con su maravillosa revista.

Luis R. Ramírez
Vía correo electrónico

¡Hola, Luis! Si tu conexión a Internet es inalámbrica y cuenta con alguno de los módems que Nintendo puso en su lista (o algún otro compatible), no necesitas más que encender tu Nintendo DS, entrar a tu juego y dar de alta tu cuenta de acceso a Wi-Fi (con el usuario y contraseña con los que ingresas en tu computadora), eso si tu señal está bloqueada; si está libre (candado abierto) sólo selecciónala y no tendrás problemas al conectarte. Si tu red es alámbrica, te recomiendo que consigas un Nintendo USB Adapter (o cualquier otra tarjeta USB para Wi-Fi) o en su defecto, un ruteador inalámbrico que convierta la señal cableada a Wi-Fi.

Sí, efectivamente Nintendo puede bloquear tu consola si detecta algún *chip* o si te conectas a Internet con juegos piratas, así que mejor no juegues a la ruleta rusa y evita que tu consola tenga problemas, además de que tu Wii pierde toda garantía si instalas hardware no oficial, como los *chips*. Cambiando de tema, hace bastante tiempo se había comentado algo sobre **Luigi's Mansion** para Wii, pero no han oficializado nada por ahora; es altamente probable que esto ocurra pues el Wiimote se presta de maravilla para interactuar con la linterna de **Luigi**; además, la versión de Nintendo GameCube lucía muy bien y tiene el grado de diversión y acción necesarios para hacerte pasar un buen rato y una continuación en esta generación sería bien recibida; veamos qué decide Nintendo más adelante.

Mario Kart ya incluirá el Wii Wheel, según lo comentó Nintendo en una conferencia de E3, pero para responderte, no será obligatorio que juegues con este accesorio, pues también lo podrás hacer sólo con el Wiimote o con el control de Nintendo GameCube, tal y como ocurre con **Super Smash Bros.**, así no tendrás pretexto para disfrutar de este título ya sea de la forma clásica o contemporánea.

¡Hola, **Mario**! Te mando saludos desde Chile. Déjame decirte que aquí la revista es muy famosa. Bueno, en fin, sólo quería que me respondieras algunas preguntas, pues hace días que no puedo dormir.

1.- Hace poco leí que el **Super Smash Bros. Brawl** no se podía jugar en consolas desbloqueadas y casi me da un infarto ya que la mía sí lo está. ¿Es verdad o es sólo una de otras mentiras de Internet?

2.- Si es cierto, ¿se puede sacar el chip de desbloqueo? (aconsejo no desbloquear tu Wii para evitar cosas como ésta).

3.- Hace mucho leí en la revista que sacarían un canal de Wii llamado Check Mii Out: ¿sigue vigente o lo cancelaron?

Bueno, gracias por todo y ojalá que sí publiquen mis preguntas ya que si lo del **Smash** es cierto no podré dormir sino hasta que encuentre una solución.

Juanpi Briones
Vía correo electrónico

Para estas alturas, muchos de ustedes seguramente están enterados de la situación de **SSBB.** El juego, al ser de doble capa, requiere que tu lector esté lo suficientemente limpio para funcionar de manera co-









rrecta; procura no tenerlo cerca de una ventana para evitar que le entre el polvo o situaciones similares. Ha ocurrido que muchos compran el juego y no lo reproduce su consola, lo cual no quiere decir que el disco esté mal, o que sea el fin del mundo, simplemente necesitas llevarlo a que limpien el lector y listo, funcionará mejor que nuevo. Cabe mencionar que no es una regla que tengas que limpiar tu consola, ya que ha habido muchos casos en que se ha comprado, insertado y jugado sin el mínimo problema.

Te recomiendo que no le hagas ningún procedimiento de tortura por tu cuenta al Wii para que se corrija el lente -en los foros han comentado que han utilizado cotonetes, compresoras o limpiadores de CD y otros instrumentos medievales o inútiles (al menos en la mayoría de los casos)-; mejor entra en www.nintendo.com y allí hallarás la solución más viable a este inconveniente. Ahora bien, si le pusiste un chip a tu Wii, pues… ¡qué te digo, amigo! Tal dispositivo fuerza el lente aún más y así será más complicado que reproduzca tu juego. Ya ves, nos hubieras hecho caso cuando decíamos que no le pusieras chip al Wii; además, algunos juegos sí bloquean tu consola si lo detectan.

El canal Check Mii Out ya lleva tiempo disponible (conocido en español como Miirame) y es una opción interesante para probar tus habilidades en la creación de estos curiosos personajes, de hecho, Nintendo luego organiza concursos para ver quién diseña el mejor Mii de alguna celebridad o videojuego; tal vez no ganes nada en efectivo, pero sí podrás presumir tu creación al resto del mundo.

¡Hola, qué tal, queridos amigos! Quiero felicitarlos por la revista que no sólo está genial, sino que incluso los meses se me hacen eternos para poder tenerla en mis manos y emocionarme leyendo todos sus artículos que, la neta, están de poca. Bueno, esta es la segunda vez que les escribo y espero que ahora sí publiquen mis dudas, pues tengo unas que no me dejan dormir:

1.- ¿Es cierto que **Resident Evil 5** no saldrá para el Wii?

2.- ¿Qué tan cierto es que **Street Fighter 4** saldrá para Wii? De ser así, pues ya hay que empezar a hacer nuestros ahorritos, ¿no creen?

3.- ¿Cuándo aparecerá el esperado juego **Mario Kart** Wii?

Marco Hernández
Vía correo electrónico

¡Qué tal, Marco! Hemos comentado en varias ocasiones que la quinta entrega de **Resident Evil** no llegará a la consola de Nintendo, esto ya se dijo de forma oficial por parte de Capcom y al parecer no hay planes para en un futuro próximo hacer una adaptación. De hecho, a modo de compensarlo, Capcom lanzó para Wii el *port* de **Resident Evil 4**, así como la historia de **Umbrella Chronicles**, una exclusiva más para Nintendo.

Sigamos con Capcom. **Street Fighter IV** ya está listo para su estreno en las salas de Arcadias, sin embargo, no se ha revelado para qué plataformas caseras será trasladado, es muy probable que el Wii sí se incluya y sería maravilloso, pues desde el Super Nintendo no se ha tenido una entrega de **Street Fighter** en consola casera (Nintendo), siendo el Game Boy Advance el único beneficiado con algunos *ports* de la saga. Digamos que el Wii tiene la capacidad de soportar el motor gráfico de **SFIV**, sin embargo, falta que Capcom diga oficialmente si hará o no la adaptación que, siendo honestos, sería un acierto porque actualmente el Wii es la plataforma con más consolas colocadas en el mercado. En cuanto tengamos un anuncio formal, nosotros te diremos a través de cualquiera de nuestros medios de comunicación (blog, foro, podcast, revista).

Por último, **Mario Kart** Wii estará listo para el 27 de abril en Estados Unidos; si todo ocurre como con **Smash Bros.**, la distribución para México y otros países será el mismo día, así que ve juntando tus billetes porque este será el próximo éxito de Nintendo y rápidamente se volverá uno de los obligados para jugarse en línea.

¡Qué onda, **Doctor Mario**! ¿Cómo va tu relación con la princesa? A mí se me hace que los mini **Marios** no son robots sino humanos, eh! ¡Ja, ja, ja! Bueno, al grano, tengo unas preguntas.

Dentro de unas semanas ya estará lista la Arcadia de **Street Figher IV** en Japón; esperemos que pronto llegue a América y que hagan la translación para el Wii.

1.- ¿Se puede jugar **Guitar Hero III: Legends of Rock** sin la guitarra?

2.- ¿Saldrá aquí en América un juego de **Naruto Shippuden** para Wii o para Nintendo DS?

Por último, ¿ustedes ya no venden las revistas de números anteriores? Es que no compré la del mes de febrero y ya no la encuentro, y como soy un coleccionista, quiero tenerlas completas.

Alejandro Vázquez Díaz
Vía correo electrónico

¡Qué pasó, estimado Alex! Oye, tu teoría sí es muy graciosa, pero los minis sí son pequeños juguetes de cuerda y, por cierto, ya los han tenido medio olvidados luego de su pasada aventura; ojalá que pronto Nintendo desarrolle otro título de **Mario VS. Donkey Kong**.

Claro que puedes *rockear* sin utilizar la guitarra, aunque con este accesorio se disfruta mucho mejor del juego. La opción alterna es controlar las acciones del juego a través del Wiimote; si te soy honesto, es un poco más complicado, pero nada que no resuelvan unos momentos de práctica. Para Wii, **Guitar Hero III: Legends of Rock** sólo se está vendiendo en paquete con la guitarra, pero si uno de tus amigos quiere participar contigo en el modo cooperativo, préstale un control remoto (del Wii, por supuesto) y disfruten de esta exquisita experiencia de combinar los juegos de video y la música.

Nosotros únicamente nos encargamos de escribir y diseñar la revista, la distribución corre por cuenta de otras personas ajenas a nuestro departamento, por tal motivo aquí no tenemos los números atrasados (que no sean los que forman nuestras colecciones privadas). Te recomiendo que te des una vuelta por esos legendarios puestos de revistas atrasadas o, en su defecto, visita las páginas de subastas, (www.ebay.com, por ejemplo) luego allí hay quienes venden ediciones pasadas.



¡Hola, mi queridísimo **Dr. Mario**! Tengo una importante corrección que creo que se debería hacer. En la edición de Enero del 2008 me fijé en el *test* de heroínas que me pareció súper, y cuando lo realicé me salió **Zelda**; lo que leí no me cuadraba, más me coincidía lo que decía sobre **Peach**, pero en fin, noté que eran 10 preguntas y que el mínimo valor era 1 punto en la "E", es decir, lo mínimo que se podía sacar en este test era 10 respondiendo todo "E", de modo que **Ashley Graham** nunca podría salir y **Peach** sólo tendría una posibilidad de hacerlo con 10 puntos.

Así que, **Dr. Mario**, me parece que se debería rectificar este error, porque las videojugadoras también necesitan información correcta. Un gran abrazo para una de las mejores revistas que hay y en especial para ti, **Dr. Mario**.

PD: ¿Sabes si se ha confirmado la posible salida de algún juego de **Peach** en Wii? Gracias.

Anónima
Quito, Ecuador

¿Y por qué no pusiste tu nombre? ¿No querías que supieran los resultados del test? Bueno, no importa, gracias por notar ese pequeño inconveniente, para la próxima estaremos muy pendientes de tal forma que no dejemos de lado a la pobre **Ashley** ni a ninguna otra heroína o estelar.

¡Qué onda, **Doctor Mario**! Bueno, es primera vez que te escribo y quiero decirte que la revista es muy buena, aunque la compro de vez en cuando. En fin, te pido de favor si me puedes contestar estas preguntas para adentrarme un poco más en el mundo de los videojuegos.

1.- ¿Es cierto que puede salir **Halo** para el Nintendo Wii? Fue un rumor que escuché.

2.- ¿Cuándo sale el juego **Sports Island** para Wii?

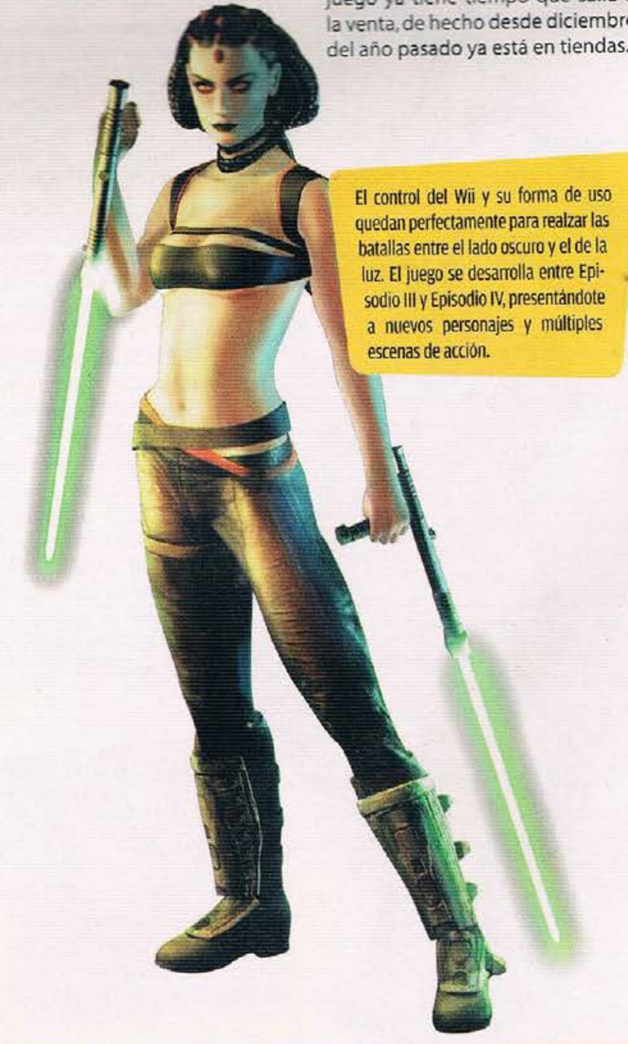
3.- Compré el juego **Resident Evil: Umbrella Chronicles** y cuando me tardo mucho en una parte se me traba y lo tengo que reiniciar, ¿es problema de la configuración o es único de mi disco?

4.- ¿Cuándo va a estar disponible el **Dragon Ball Z Budokai Tenkaichi 3** en América?

Pedro Uriel Jagüey
Vía correo electrónico

¡Qué tal, Peter! Hace tiempo sí se estaba trabajando en una adaptación de **Halo** para Nintendo DS y estaba siendo desarrollado por Vaporware; y digo estaba, porque a final de cuentas lo cancelaron, sólo dejando ver mínimos detalles de lo que hubiera sido. Por otro lado, el título **Sports Island** (Wii) de Konami estará listo para finales de este 2008, allí encontrarás una serie de eventos como básquetbol, *go-karts*, futbol soccer, voleibol, motocross, tiro con arco y snowboarding, entre otros. Utilizará ambos mandos del Wii y pretende colocarse como una opción adicional al estilo clásico de juegos breves pero entretenidos que inició **Wii Sports**.

No creo que se trate de problemas con la configuración de tu juego o consola; siento que el error podría estar directamente en tu disco, quizá esté rayado o el lector de tu Wii tenga polvo, provocando que se le dificulte leer ciertos sectores del juego. Te recomiendo que le des una limpieza a tu consola, probablemente ello solucione tu conflicto. ¿**Budokai Tenkaichi 3**? Ese juego ya tiene tiempo que salió a la venta, de hecho desde diciembre del año pasado ya está en tiendas.



El control del Wii y su forma de uso quedan perfectamente para realzar las batallas entre el lado oscuro y el de la luz. El juego se desarrolla entre Episodio III y Episodio IV, presentándote a nuevos personajes y múltiples escenas de acción.

Queridos amigos de Club Nintendo, les escribo nuevamente para informarles que conseguí **Phoenix Wright: Trials and Tribulations** y **Final Fantasy XII: Revenant Wings**, y ambos son excelentes. Actualmente estoy esperando **Star Wars: The Force Unleashed**, y sobre éste tengo dos dudas:

1.- ¿Saldrá para Wii y Nintendo DS?, ya que en un principio se dijo que sí, pero ahora en la página oficial (www.theforceunleashed.com) aparece que sólo saldrá para NDS, Xbox 360 y PS3.

2.- ¿Cuándo saldrá a la venta? Por ahí escuché que a principios de junio, lo que sería bueno porque es mi cumpleaños.

Santiago Arze
Melipilla, Chile

Felicidades por tus adquisiciones. Se ve que tienes buen gusto. Hasta donde se sabe, la próxima aventura de **Star Wars** para Nintendo (**The Force Unleashed**) sí saldrá tanto para Wii como para Nintendo DS; con esto se daría gusto a los fans de **Star Wars** quienes luego de conocer las funciones del Wiimote, se imaginaron inmediatamente blandiendo un sable láser y peleando como un **Jedi** o **Sith**. De hecho, se sigue manteniendo agosto del 2008 como fecha de lanzamiento y los comunicados de prensa continúan haciendo referencia a usar el Wiimote como sable láser.

¡Hola, mi estimado **Doctor Mario**! Estoy muy contento de seguirte mes con mes ya que desde el NES he comprado todas las consolas de la Gran N y ahora disfruto mi Wii; sigo todos tus consejos para así ser algún día un integrante del **Team Nintendo** (eso espero). Bueno, aquí están mis preguntas que me vuelven loco porque no sé si esperarme y comprarlos cuando salgan; tú dime.

1.- Vi en un programa de televisión que **Guitar Hero 4** va salir este año, ¿es correcto? Y si es verdad, ¿lo hará para Wii?



2.- ¿**Pro Evolution Soccer 2009** saldrá para octubre de este mismo año y para Wii?

3.- ¿Existe un tipo de "cargador" el cual es parecido a la base del Wii pero a su lado tiene un pequeño espacio donde se coloca el control? ¿Cómo funciona?

4.- ¿Es verdad que si pongo en posición vertical mi Nintendo Wii, se rayan los discos?

5.- ¿Qué pasó con la sección de póster que hace un año salía en cada edición? Espero me contesten y felicidades por su revista, que sigo mes con mes ansiosamente.

José Isidro Ovando Pérez
Vía correo electrónico

¡Quihúbole, Pepe! Activision y Red Octane hace tiempo comentaron que ya estaban preparando la cuarta entrega de **Guitar Hero**, obviamente con la popularidad de este juego no es de extrañarse que se tengan este tipo de noticias. De hecho, no se llamará directamente **Guitar Hero 4**, sino que llevará por subtítulo **Aerosmith**, incluyendo –obviamente- puros temas de la banda de Stephen Victor Tallarico (Steven Tyler para los cuates). El juego estará listo para mediados de año y será todo un agasajo para los fans de la banda estadounidense.

Cambiando la guitarra por el esférico, si sale esa edición de 2009, será para finales del próximo año, pues la que está próxima a salir (**Pro Evolution Soccer 2008**) por parte de Konami y para el Wii y Nintendo DS para América ya está disponible, mientras que en Europa llegará hasta noviembre de este año.

Vaya que hay cientos de juegos de video que nos gustaría ver y jugar, títulos que sólo aparecieron en Japón y no en América. Si ya está el antecedente de Sin and Punishment, ojalá haya continuidad con otros como Evangelion.



Sí, el que mencionas es un cargador para los controles del Wii; puedes cargar uno o dos, dependiendo el tipo de accesorio. El Wii Charger Station lo produce la compañía Nyko, este accesorio cuenta con baterías recargables de NiMH. ¿Cómo funciona? Es muy simple, sólo colocas los controles en el *dock* y rápidamente empieza la carga, así te evitarías de comprarlas a cada rato.

Si hubiera problemas en la postura de tu consola, en primer lugar Nintendo no la habría fabricado con esa opción, sin embargo, el polvo que entre por la ranura del Wii y la suciedad que pudiera generarse sí influyen en el lector, así como en el hecho de que tu disco pueda rayarse. No te preocupes por cómo acomodas tu Wii, mejor hazlo por cuidar que no se ensucie el lente. En cuanto a los pósters, por el momento aprovecharemos esas páginas para traerte más información y reseñas de tus juegos favoritos, que es lo que más nos habían estado solicitando nuestros lectores.

¡Qué tal, **Doctor Mario**! ¿Cómo estás? Espero que te encuentres de maravilla. Te escribo porque eres la única persona que puede darle respuesta a las preguntas que voy a plantearte a continuación:

1.- ¿Es cierto que a través de la descarga de juegos que presenta el Nintendo Wii se puedan bajar juegos que no salieron para América, como por ejemplo el de **Evangelion** para el Nintendo 64?

2.- Yo soy fanático de una serie animada que tiene por nombre **The Slayers** (**Los Justicieros**) y quiero saber si salió un juego de esta serie para alguna consola de Nintendo.

3.- Tengo ocho años leyendo la revista y para mí es la mejor, por tal motivo quiero felicitar a todos quienes la elaboran, la cual ya tiene 16 años, pues se ha convertido en la favorita de todos por su gran variedad de información acerca del mundo de Nintendo. Espero que sigan así, ofreciéndonos lo mejor.

José Valenzuela
Vía correo electrónico

No, pues muchas gracias por el voto de confianza y por supuesto, te contestaré con mucho gusto. Un título que responde claramente a tu duda es **Sin and Punishment**, originalmente sólo salió en Japón para el Nintendo 64 y jamás hubo planes de una comercialización americana, sino hasta la Consola Virtual. Quizá no aparezcan todos los juegos, pues serían muchísimos, no obstante, no es descabellado pensar que franquicias tan aclamadas como **Evangelion** sí aparecieran como descarga para el Nintendo Wii. Recuerda que semana tras semana surgen nuevos juegos en este canal, quizá algún día (con mucha suerte) veamos que **Evangelion** forma parte de la lista de descargas.

La serie de animación y manga que mencionas tuvo una versión en videojuego para Super Nintendo en 1994 (por Banpresto y sólo para Japón) y también hicieron un *port* para el PC y PlayStation. El juego es del género RPG (*Rol Playing Game*) y narraba las aventuras de **Lina** en su odisea por salvar al mundo de la destrucción. Es una lástima, pero por ahora no hay noticias de una nueva entrega de **Slayers** para alguna consola de videojuegos. Pero no te deprimas, mientras puedes jugar muchos otros títulos basados

Quizá no se trate de un accesorio oficial por parte de Nintendo, pero aun así es una propuesta interesante para el ahorro de las baterías, el costo/beneficio se verá reflejado mucho más si eres constante al usar tu Wii.

Llegamos al final de la consulta de este mes. Si tienes sugerencias, preguntas, quejas, o necesitas una receta especial, no dudes en escribirme a:
Revista Club Nintendo
Av. Vasco de Quiroga #2000
Edificio E, piso 2
Colonia Santa Fe
Delegación Álvaro Obregón
CP 01210 México, DF
También puedes escribirnos por correo electrónico a:
clubnin@clubnintendomx.com

Síguenos enviando tus dibujos para la sección Galería. Realiza tu mejor esfuerzo para que ganes el reconocimiento del mejor del mes.

Arte en sobre:
Diego Muñoz; Cd. Juárez, Chihuahua.
Santiago Soule; Guadalajara, Jalisco.
Iván Flores Jiménez; México, D.F.
Eduardo Villalobos; San Fernando, Chile.
Arelhi González; Zapopan, Jalisco.
Missael Delgado; Escobedo, Nuevo León.
Rodrigo Antioquera; Antofagasta, Chile.
Mario José Luis Godoy; Querétaro, Qro.
Jazmín Pantoja; Antofagasta, Chile.
Sergio Acevedo; Chihuahua, Chihuahua.
Abel Vázquez; San Luis Potosí, S.L.P.
Berman Muñoz; V Región, Chile.
Antonio Cañas; Huehuetoca, Edomex.
Matías Escudaro; Santiago, Chile.



El rombo de la portada
Un rombo escondido con mucho estilo.

TOP 10



1 Mario Kart Wii

Año y medio después del lanzamiento del Wii, los motores de **Mario Kart** ya empiezan a rugir, ahora con nuevos vehículos (motocicletas) que te darán nuevas sensaciones de velocidad y competencia. Para esta edición notarás una evolución gráfica y de diseño de escenarios, con colores más brillantes y fondos que cobrarán vida. Los circuitos estarán basados en pistas clásicas de los anteriores títulos de **Mario Kart** (incluyendo la versión de Nintendo DS), así como varios más de creación original que podrás recorrer de forma local o a través de la conexión Wi-Fi de Nintendo, compitiendo en contra de jugadores de todo el mundo. No te pierdas el artículo de portada de esta edición, allí encontrarás todos los detalles de este esperado título.



2 Super Smash Bros. Brawl (Wii)

La serie de **SSB** siempre ha tenido un bonus adicional para que disfrutes al máximo de cada entrega; para el Wii, incluyeron una modalidad de juego llamada Subspace Emissary, en donde cursarás una serie de misiones controlando a los personajes de Nintendo, descubriendo el caos que ha provocado la competencia entre **Wario**, **Bowser**, **King Dedede** y **Ganon**. El estilo de juego es tipo *side scrolling* y podrás hacer uso de los diversos ítems que encuentres en tu camino. Obviamente, el tradicional estilo de peleas de cuatro jugadores sigue presente y mejor que nunca, con gladiadores de otras franquicias como **Solid Snake** y **Sonic**.



3 Okami (Wii)

A pesar de que no se trata de una historia nueva o una continuación, **Okami** llega al Wii con mucha fuerza y de hecho ya te hemos comentado sobre él en nuestras ediciones anteriores. La historia nos habla sobre la leyenda de un dios que vendrá para ayudar a corregir el mal que está reinando en la Tierra y corrompiendo a las diversas formas de vida. Tú deberás controlar a **Amatersu** (nombre del protagonista) quien trazará su destino con ayuda del Wiimote. Visualmente es uno de los juegos más atractivos, mostrando estilos del Japón y combinándolos con múltiples escenas de acción y un interesante desarrollo de historia.



4 Guitar Hero III: Legends of Rock (Wii)

Ya se han anunciado nuevas ediciones de **Guitar Hero**, como la de Aerosmith, pero ello no le resta puntos a **GH III**, uno de los títulos más atractivos para los jugadores de todas las edades. La sencilla forma de controlar los acordes musicales a través de la guitarra o del Wiimote, lo hacen un título divertido, más aún cuando se tiene una lista de canciones que sobrepasa las 50. Aquí encontrarás temas de Guns n´ Roses, Metallica, Smashing Pumpkins, ZZ Top y muchos otros más que saciarán tu gusto por la música y te harán sentir como un verdadero *rockstar* dando el concierto de tu vida.



5 Pro Evolution Soccer 2008 (Wii)

Konami regresa al Continente Americano con una de sus franquicias más populares, **Pro Evolution Soccer**, también conocida como **Winning Eleven**. Esta saga brilló en las épocas del SNES y N64, en donde vimos juegos de gran calidad que superaban por mucho a las versiones de **FIFA** de EA, aunque para estos días, la competencia ya está mucho más reñida. En **PES** vivirás la intensidad del deporte y serás partícipe de los torneos especiales, eligiendo a tu potencia favorita y luchando por llegar a la cima. Cada equipo está balanceado con respecto a sus capacidades reales, haciendo un juego equilibrado y con excelente *gameplay*.

6 Assassin´s Creed: Altair´s Chronicles (NDS)

Cuando se pensaba que ya casi no existían historias nuevas, Ubisoft nos sorprende con **Assassin's Creed**, la aventura de **Altair**, un personaje misterioso que participará en misiones de alto riesgo. La ambientación se desarrolla en la época de las Cruzadas. En la versión de Nintendo DS, seremos parte del pasado de **Altair**, observando los hechos previos al título de consola casera. Cabe destacar que el uso del *Stylus* no es muy requerido, pues las acciones principales las llevarás a cabo mediante el pad y botones de la consola. Gráficamente no decepciona, los escenarios son grandes y bien definidos, permitiéndote la exploración y persecución de tus rivales.

7 Ninja Gaiden: Dragon Sword (NDS)

Ryu Hayabusa es quizá el ninja más representativo de los videojuegos luego de sus aventuras en el NES en la serie **Ninja Gaiden** por parte de Tecmo. Este heroico personaje se había ausentado de Nintendo, incursionando en otras consolas y ahora regresa en un juego para el NDS con todas las características que le dieron popularidad hace varios años. Como puedes imaginarte, el *Stylus* te servirá para realizar una serie de ataques, así como para activar comandos que ayudarán a tu personaje a ejecutar sus estilizados movimientos. El concepto visual es impactante, con escenarios llenos de retos y fuentes de luz que enfatizan las batallas y momentos cumbre.

8 No more Heroes (Wii)

Suda 51 es uno de los desarrolladores que pretenden dejar su sello en cada juego que ponen en sus manos; lo hizo con **Killer 7**, título para Nintendo GameCube que se caracterizó por los temas que tocaba, así como el diseño de sus personajes y escenarios. Ahora, con **No More Heroes**, la receta visual sigue conservando ingredientes similares, pero la historia se nota más trabajada y con un contexto más específico. La historia gira en torno a **Travis**, el clásico chico que es fanático de los cómics, anime, manga y demás, quien luego de comprar una espada en una subasta por Internet, se ve envuelto en una organización de asesinos, siendo su misión convertirse en el mejor de ellos si es que quiere sobrevivir.

9 Victorious Boxers Revolution (Wii)

¿Te imaginas lo sencillo que es boxear cuando juegas **Wii Sports**? Ahora, ¿qué pasaría si le agregas la historia de la serie japonesa y gráficos tipo *Cell Shading*?, honestamente queda un juego que no puedes dejar pasar; su estilo, aparte de hacerte sudar y ponerte en forma, te mantendrá entretenido mientras sigues la trayectoria de **Ippo Makunouchi**, un estudiante que pretende convertirse en el campeón del boxeo. Un punto interesante en este juego es la posibilidad de usar varios tipos de control, como el Wiimote o el Clásico de Consola Virtual, además de ser compatible con el de GCN.

10 The House of the Dead 2 & 3 Return (Wii)

Sega, durante su larga trayectoria, tuvo múltiples títulos para recordar, uno de ellos es **House of the Dead**, un *rail shooter* que te ponía en los ojos de un policía en una incansable lucha en contra de zombis y diversos monstruos. Si te preguntabas sobre ventajas para el Wii, no hay nada realmente nuevo, salvo la opción de utilizar el Wiimote o la Wiizapper como arma; el resto del juego sigue tal y como lo pudiste jugar en la PC o DreamCast, sirviendo como compendio de clásicos para pasar un buen rato en modo cooperativo o individual. El estilo de juego es similar al visto en **Resident Evil: Umbrella Chronicles**, es decir, te dará la pauta para continuar en tu camino y tú -en ocasiones- podrás definir si vas por uno u otro.





Imágenes y Tips

Paquete Tips CLUB NINTENDO 21111

Suscríbete a nuestros servicios y recibirás durante un mes en tu celular los mejores tips diariamente de diferentes juegos.

Sigue estas sencillas instrucciones:

1 Desde tu celular, ingresa al menú de mensajes escritos.

2 Escribe: CT NIN y envíalo al 21111

$50.00 IVA incluido por suscripción mensual.

Ejemplo:



Tip individual CLUB NINTENDO 61111

Si quieres recibir el servicio para tener los mejores consejos de Club Nintendo y estar siempre informado.

Sigue estas sencillas instrucciones:

1 Desde tu celular, ingresa al menú de mensajes escritos.

2 Escribe: CT NIN y envíalo al 61111

$6.00 IVA incluido por mensaje.

Ejemplo:



Recibe hasta 4 tips diarios en el modo "PAQUETE TIPS" y un tip en el modo "TIP INDIVIDUAL" de cualquiera de estos títulos:

Avatar: The Last Airbender (GCN)	Call of Duty: Finest Hour (GCN)
Burnout 2: Point of Impact (GCN)	BurnOut Legends (NDS)
Mortal Kombat: Armageddon (Wii)	Death to Rights (GCN)
MySims (Wii)	Dragon Booster (NDS)
Resident Evil 4 (GCN)	

Si quieres tener en tu celular las imágenes de Club Nintendo, estos son los pasos a seguir:

1 Desde tu celular, ingresa al menú de mensajes escritos.

2 Escribe: CT FOTO "clave" y envíalo al 31111



C353



C354



C355

C356



C357



C358

Ejemplo:



Sólo para celulares GSM con WAP configurado. El formato de las imágenes puede variar ligeramente de acuerdo con el modelo de celular.

Lleva tu logonombre de Club Nintendo en tu celular, estos son los pasos a seguir:

1 Desde tu celular, ingresa al menú de mensajes escritos.

2 Escribe: CT LOGOCOLOR + "clave" + "tu nombre" y envíalo al 31111

Precio por imagen: $15 con IVA incluido

Sólo celulares GSM con WAP configurado.

Consulta lista de nombres en:

esmasmovil.com

Aplican restricciones.

$15.00 IVA incluido

Ejemplo:

Envía
ABC
CT LOGOCOLOR
C3370
ARTURO

al
Number
31111



C359



C360



C361



C362



C363



C364



C365



C366

C367

C368

C369



C370

Lleva el ritmo a todas partes



Si pensabas que los juegos musicales sólo se podían adaptar a consolas caseras, estás muy equivocado, ya que Activision prepara una agradable sorpresa para todos los rockeros: llevará su exitosa franquicia Guitar Hero al Nintendo DS, con la misma emoción y buen *gameplay* que caracterizó a la tercera parte de la serie que tenemos el placer de disfrutar en nuestros Wii.

¿Recuerdas **Jam Sessions**?; aquel título de Ubisoft planteaba la posibilidad de simular tocar una guitarra, se mostraba un pentagrama en la pantalla táctil y con el *Stylus* debíamos raspar para lograr diferentes sonidos; era muy divertido, pero también muy complicado de aprender, por lo que no tuvo el éxito que se esperaba. Por tal motivo, para **Guitar Hero On Tour** (nombre oficial de esta nueva versión) se pensó en diseñar algo diferente, que permitiera disfrutar el título, al mismo tiempo que se recrea la sensación de tocar una guitarra.





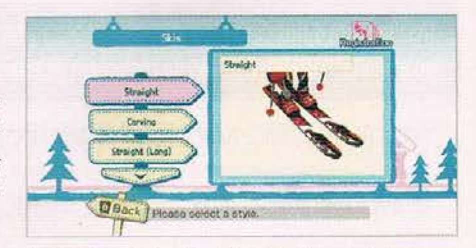
El problema se solucionó con un periférico que se conectará en el puerto para juegos de Game Boy Advance, en el que vendrán los botones que habitualmente están colocados en el cuello de la guitarra, pero al parecer sólo serán cuatro en lugar de cinco. El NDS se tomará como si fuera un cuaderno: en la pantalla superior se verán las pisadas que debemos marcar, y en la táctil deberemos "rascar" con el *Stylus* para producir la nota. Todo apunta a que será un juego que marcará al sistema. Su salida está prevista para junio 29; cualquier novedad nosotros te informaremos.

Desciende una montaña con tu Wii

Antes de que tomes tu consola y te quieras lanzar de un cerro, mejor lee completa la siguiente nota, je, je, je. Luego de ver el gran éxito que ha tenido en Japón **Wii Fit**, Namco quiere aportar su granito de arena en esta nueva propuesta de movimiento de Nintendo, por lo que está preparando un título de nombre **We Ski,** que hará usó de la Balance Board de una manera que nos dará horas de entretenimiento.

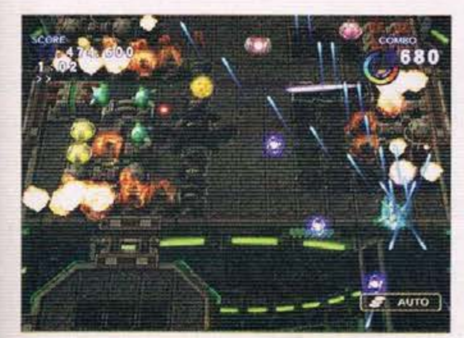
En él tomaremos el lugar de esquiadores, descendiendo por diversos circuitos mostrando nuestra habilidad en dicha disciplina. Se contará con dos tipos de control; en el primero usaremos Wiimote y Nunchuk, pero el segundo es el que se roba las cámaras, ya que sólo tendremos que inclinar el cuerpo para la izquierda o derecha estando sobre la Balance Board y listo, el personaje respetará la dirección y la fuerza con la que lo hagamos.

Podrán competir hasta cuatro jugadores a la vez en una misma consola cada una con el estilo que prefiera utilizar; aún no se sabe si tendrá capacidad **Wi-Fi**, pero no dudamos que así sea; otra buena opción es que podrás usar a tus Mii para competir o crear personajes con el tutorial incluido en el juego.





Una combinación entre los controles del sistema y la Balance Board sería ideal.





Nintendo sigue expandiendo sus horizontes

De las novedades más significativas que tendremos este año en nuestros Wii, será el canal Wii Ware, el cual nos permitirá descargar todo tipo de *software* para la consola. En pocas palabras, podremos tener juegos de manera directa, sin tener que salir de casa; sólo deberemos ver el catálogo y elegir cuál es el que nos conviene más, así de sencillo. Esto es una gran idea por varias cuestiones; la principal es que se le da la oportunidad a pequeñas compañías o grupos de desarrollo que no tienen la infraestructura necesaria para lanzar su título del modo tradicional.

Ahora bien, si crees que sólo habrá juegos del tipo "Indi", no es así, pues grandes compañías como Square Enix ya tienen proyectos en el catálogo del canal en Japón, caso concreto de **Final Fantasy Crystal Chronicles**, y sólo es el inicio; también se contará con Dr. Mario, el cual tendrá opciones de juego *on-line*; **Star Soldier R**, **Pokémon Ranch**, en fin, realmente representa demasiado este nuevo canal Wii Ware, el cual se espera esté disponible en América a mediados de este mes, con varios juegos novedosos disponibles.



Sin duda representa un gran extra en la consola, ya que abre una nueva gama de opciones; imagina historias alternas de juegos RPG, *puzzles* para más de cuatro personas... en fin, se puede lograr de todo. En cuanto al precio de las descargas no se ha dicho nada seguro, pero no creemos que sea muy diferente del que se emplea en el canal de tienda.

¡Prepárate para dar el salto a la fama!

ROCKBAND

Muchos fueron los rumores que giraron en torno a si aparecería o no **Rock Band** para Wii, pero por fin ya se ha declarado algo seguro: no habrá versión para el sistema de Nintendo...¡no! No se espanten, ¡ja, ja!... sí aparecerá. Lo primero que debemos comentarles es la fecha de salida; si todo sale bien lo tendremos entre nosotros el 22 de junio; no creemos que sufra retrasos principalmente porque se trataría de una adaptación, no de un juego totalmente nuevo, pero aun así hay que tener en cuenta que todo puede pasar.



Ahora bien, si no sabes qué es **Rock Band**, vamos a explicarte brevemente. Se trata de un juego musical, pero no como hemos visto decenas, sino que este intenta proponer algo nuevo; se puede decir que es el siguiente nivel en el género; se incluye una guitarra, una batería y un micrófono, con lo que estás listo para formar tu pequeña banda de Rock. Su *gameplay* sigue el estilo de **Guitar Hero** (los creadores de dicho juego son los responsables de **Rock Band**), por lo que debes seguir el ritmo de varias canciones por medio de patrones en pantalla que debes marcar con tu instrumento, o si te toca el micrófono, pues entonarte lo mejor posible.

Sobra decir que es sumamente divertido jugarlo con tus amigos, en realidad te sientes comprometido a dar lo mejor de ti para el beneficio de la banda. Respecto a los temas que incluirá el juego, podremos tocar canciones como Paranoid, Reptilia o When You Were Young, además que se ha comentado que en Wii habrá cinco canciones extras, lo cual es una buena noticia si tomamos en cuenta que al parecer no contará con alguna opción para descargar temas vía Wi-Fi.

CN RETOS

Hola, ¿cómo han estado? Esperamos que muy bien, que hayan disfrutado cada día de sus vacaciones para jugar sus títulos favoritos, lo cual es un hecho, ya que nos han hecho llegar marcas excelentes, así que creemos que ahora sí les costará bastante trabajo igualarlas o superarlas, mas no es imposible, todo es cuestión de que se esfuercen un poco; pero bueno, mejor comencemos.

Super Mario 64 DS
Nintendo DS

Hace algunos meses te presentamos un récord dentro de la modalidad Wanted que ya era impresionante, pues rebasaba los 2,000 niveles, lo cual implica demasiada habilidad, al mismo tiempo que resistencia física, ya que requiere de mucho tiempo de juego... pues bien, el tiempo que te vamos a presentar lo rebasa por mucho, pertenece a nuestra amiga Daniela Cabrera "Decka"; la marca que logró es de 9,999, es decir, el máximo que permite el juego. Sobra decir que para conseguirlo tuvo que dejar conectado su Nintendo DS a la corriente eléctrica por varios días, pero bien ha valido la pena. ¿Habrá alguien que lo pueda igualar?

"Decka"

9,999

Link's Crossbow Training
Wii

Después de un par de meses, el anterior puntaje que les presentamos ha sido rebasado, y de una manera por demás asombrosa; el marcador que nos han mandado para los tres primeros niveles del juego es de 224,524. Nos lo envió Carlos Rioja "Chaud", quien tras varias semanas de estar cerca de superarlo, gracias a su determinación lo consiguió. Según nos comenta en su carta seguirá jugando hasta mejorarlo... ¿dejarás que lo haga? Esperamos tus logros, seguro que al igual que Charlie, nos vas a dejar impactados.

"Chaud" **Tres primeras etapas**

224,524 puntos

Super Smash Bros. Brawl
Wii

Para este gran juego te tenemos un par de retos muy interesantes: el primero consiste en que nos mandes tus mejores tiempos para los Eventos del juego, no importa que no tengas todos; si crees que tu cifra es buena, envíala así sea sólo de un Evento. Te vamos a dejar con algunas marcas que hemos conseguido para que las tomes como referencia.

NUEVO RETO

Evento	Tiempo
1	0:45:00
3	0:39:05
4	0:49:05
5	1:58:05
7	1:08:41
8	0:40:26
9	0:50:00
10	2:30:71
11	1:05:00
12	0:30:00
13	0:40:00
14	1:30:00
15	0:20:00

Super Smash Bros. Brawl
Wii

El siguiente reto realmente pondrá a prueba tu habilidad, paciencia y capacidad para crear estrategias. Debes mandarnos tu máximo logro en cuanto a *hits* dentro del juego Star Fox 64... pero logrado dentro del demo de tres minutos que contiene **Super Smash Bros. Brawl**. ¿Complicado? Para nada, esperamos tus marcadores.

NUEVO RETO

Sin and Punishment
Consola Virtual

Para la Consola Virtual también tenemos un excelente reto, el cual nos manda nuestro amigo Julio César Muñoz Campos "Denki Otaku", desde El Salvador. Sus logros son los siguientes (cabe mencionar que lo consiguió sin ser eliminado ni una vez, lo que lo vuelve más valioso):

Julio César Muñoz

Score 40,638,192 puntos

Tiempo: 47'54' **Hits: 1944**

Con esto concluimos los retos para este mes; seguro que aún estás pensando en el récord de Wanted, ¿no es así? Es muestra clara de lo que se debe hacer para lograr una buena marca, analizar todos los aspectos para sacarles ventaja. Te deseamos la mejor de las suertes cuando intentes superar o igualar estas marcas, pero al mismo tiempo recuerda que puedes hacernos llegar retos nuevos, no importa que no hayamos publicado algo al respecto; cuídense y pórtense bien.

Nuestra dirección es: Avenida Vasco de Quiroga No. 2000, Edificio E, piso 2, colonia Santa Fe, Delegación Álvaro Obregón, C.P. 01210, México, D.F.



MOVILISTO
Busca más contenido en: www.movilisto.com.mx
CÓMO DESCARGAR CONTENIDO
1 Verifica la compatibilidad de tu celular. Envía NINCOMPA al 31313
2 Para los servicios multimedia deberás tener configurado y habilitado el servicio WAP
3 Una vez que hayas recibido tu producto selecciona entre las opciones GUARDAR y DESCARGAR.
lo más descargado!!!
Aterradoras animaciones llegan a tu celular!
Envía NINMUERTE al 22333
FUTURO Conoce el futuro de tu relación
LLORONA El lamento de la llorona en tu celular!
Envía NINLLORONA al 22333
POEMA PERSONALIZADO ¡Envíale un poema con su nombre!
Envía NINPOEMA espacio y tu NOMBRE al 22333 Ej: NINPOEMA SUSY
lo nuevo!!
Galaxia
Pelota
Requieren 2 sms de $ 15,00 iva inc. c/u
animaciones 81818
Costo x sms/ $ 15,00 iva inc.
Envía NINANIMACION espacio y el CODIGO de la animación que quieras al 81818 Ejemplo: NINANIMACION LATIDOS
latidos
zidan
demonios
huelgo
pelos
gatoloko
colmillos
hada8
apesta
verguenza
estrella04
plato03
sombras
palabras
agentes
dragon
oops
tugy
side
gatitos
sabada
kyll
hada
neon
love21
diamante11
love20
golden2
love13
asegurado
diamante12
corazon18
golden
destellos
abrazo
corazonfuego
changuito
face1
conejo
espiral
arcoiris
corazoncito
angel1
fondonombres 81818
Costo x sms/$ 15,00 iva inc.
Envía NINFONDONOMBRE espacio el CODIGO tu NOMBRE al 81818 Ejemplo: NINFONDONOMBRE ANILLO CARMEN
CARMEN
anillo
teamo
amorchino
playa
dragon
garra
darky
matrix
juegos 44222 premium
Envía NINJUEGO espacio y el CODIGO del juego que quieras al 44222 Ejemplo: NINJUEGO GARFIELD
Todos los juegos requieren 2 sms de $ 23,00 iva inc. c/u
garfield
racing
lee
global
auto
garfield2
mision
buffy
zoo
total
ronal5
desert
van
phantom
day
age
luchas
musica 81818
Envía NINTONO espacio y el CODIGO que quieras al 81818 Ejemplo:
Costo x sms $ 15,00 iva inc.
Top 10 nombre código
Te quiero / Niggo quiero1
Estos celos / Vicente Fernández celos
Sobre mis pies / Arrolladora banda El Limón pies2
Me muero / La quinta estación muero
Todo cambió / Camila cambio
Imagine / John Lennon imagine
Ella y yo / Aventura con Don Omar ellayyo
De rodillas te pido / Alegres de la Sierra rodillas
Mi credo / K-Paz de la Sierra credo
Don't stop the music / Rihanna music
Lo nuevo
Cada que / Belanova cadaque
Historias de danzón y arrabal / Aleks Syntek danzon
Muévelo / Los Super Reyes muevelo
Tú, tú, tú / Timbiriche la nueva banda tututu
Dímelo / Enrique Iglesias dimelo
No me digas que no / Nikki Clan digas
Ojalá pudiera borrarte / Maná borrarte
Soy solo un secreto / Alejandra Guzmán secreto
Perdón / Pambo perdon
Y te vas / Motel tevas
Lo mejor
Me enamora / Juanes enamora
Quiero estar contigo / Alejandra Guzmán quiero
De contrabando / Jenni Rivera contra
Hotel California / The Eagles hotel
Mírame / Jenni Rivera mirame
Abeja Reina / Arrolladora Banda el Limón abeja
Procuro olvidarte / K-Paz de la Sierra procuro
Se fue / El trono de México sefue
Volverte a amar / Alejandra Guzmán volverte
Adiós a mi amante / Montez de Durango adios
Envía NINMONO espacio y el CODIGO del que quieras al 81818 Ejemplo: NINMONO QUIERO1
Sujeto a Disponibilidad
top
espadas
3dcoche
zombi
horror
matrix
dragon
carta3
fondos 81818
Envía NINFONDO espacio y el CODIGO del fondo que quieras al 81818 Ejemplo: NINFONDO ESPADAS
Costo x sms/$ 15,00 iva inc.
carta2
rival
ninja3
carta1
valiente
besito
babyspi
combate
garfield6
yingyang
hada8
oddie2
ninja2
neon
corazoncitos4
love28
beso6
loveazul
corazones11
latente2
brillante2
enamoras
morado2
alas2
CHAT 31313 AMIGOS
x mensaje $3,50 iva inc.
¡Conoce gente nueva y chatea por sms!
¡Chicos y chicas de tu ciudad!
Envía NINCHAT al 31313
combos 22333
$50.00 iva inc
Mensajes y 2 Multimedia (Fondo, Animacion o Tono)
La fuerza del mal invade tú Celular!
Envía NINMAL al 22333
En esta casa han ocurrido cosas ESCALOFRIANTES
Envía NINCASA al 22333
Las animaciones más IN del momento!
Envía NININ al 22333
Llega a tu celular esta Familia tan Normal!
Envía NINLOCOS al 22333
juegos 54040
Envía NINJUEGO espacio y el CODIGO del juego que quieras al 54040 Ejemplo: NINJUEGO CUBOS
Todos los juegos requieren 1 sms de $ 30,00 iva inc.
cubos
pacman
ahorcado
memo
hugopesca
rally
bolas
lovers
panico
amor
quest
terremoto
solitario
bloques
paint
cupido
governator
carrera
futbol
burbujas
corazon
dulce
shadow
battle
cincoenraya
trix
cazador
jungle
cat
fut2006
diamantes
casino
motos
wing
formula1
Servicio exclusivo para usuarios TELCEL. Prohibida la reproducción total o parcial del contenido. Para poder descargar juegos, tonos polifónicos e imágenes a color, tu equipo debe ser GSM y tener WAP configurado. Consulta en tu Centro de Atención a Clientes TELCEL para la activación correspondiente. Para conocer la compatibilidad de tu celular visita: www.movilisto.com.mx Los cargos ocurren automáticamente y no hay devolución por errores en los códigos enviados. TELCEL no es responsable del servicio, contenido y publicidad. Aplican tarifas vigentes de transporte TELCEL GSM. Responsable del servicio: Grupo I-Touch Movilisto México S.A. de C.V. Atención a Clientes: 01 800 96 8 18 18. Horario de atención: Lunes a viernes en horas de oficina. Si quieres regalar nuestro contenido: asegúrate de que el equipo al que envías tenga crédito, sea compatible, y tenga configuración WAP. Para checar su compatibilidad envía NINCOMPA al 31313 ó visita www.movilisto.com.mx Recuerda que el cargo se hará inmediatamente a tu celular. En ciudades fronterizas aplica solo el 10% de IVA por lo que los precios quedan de la siguiente manera, Texto: $3.35; Imágenes y tonos: $14.35; Servicios de Información Premium $ 5.74 Pesos y Suscripciones: $47.83
Atención al cliente 01 800 96 8 18 18
sólo usuarios telcel

Log@in

Por Toño Rodríguez

¡Bienvenido una vez más a ésta, tu sección! Comenzamos comentándote que estamos de estreno, así es; tenemos una nueva página en Internet. Nuestra Edición Especial 2008 ya lleva algunos días a la venta; Rock Band se confirma para el Wii; Nintendo siempre pensando en los niños; el primer torneo oficial en México de Super Smash Bros. Brawl, y las imágenes que te muestran el Wii Wheel de Nintendo para Mario Kart Wii. Interesantes notas, ¿no crees?

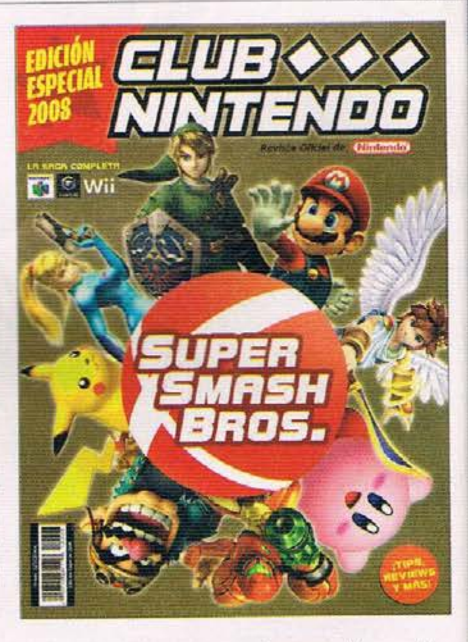
Nuevo *look* del *site* de Club Nintendo

Hace unos días la página en Internet de la revista oficial de Nintendo para México y Latinoamérica cambió su apariencia.

El cambio lo hicimos pensando en seguir la línea que tiene Nintendo de América en su *site* y en la mayoría de los sitios oficiales de la compañía en el resto del mundo. Aquí encontrarás todas las noticias de Nintendo, lanzamientos, títulos para la Consola Virtual y por supuesto, todo lo relacionado con Club Nintendo; podcast, videocast y más son parte del contenido.



¡Si aún no la tienes, es probable que la encuentres!



En nuestra entrega anterior comenté que una nueva Edición Especial de Club Nintendo estaba por salir; pues bien, esta revista comenzó a circular el día 15 de abril. Por lo regular y si no se agota antes de tiempo, su vigencia en el mercado es de un mes, ¿ya la tienes? Si tu respuesta es no, sólo tendrás unos cuantos días más para buscarla y llevártela a tu casa.

La portada es superllamativa; en cuanto la terminamos de diseñar en la redacción supimos que mandaba el mensaje de manera muy clara; los fans de la serie la tomarán como un artículo de colección.

El contenido es muy variado e interesante, ya que nos regresa a las épocas del pasado, cuando la historia de **Super Smash Bros**. comenzó en el Nintendo 64, el salto al Nintendo GameCube en donde los gráficos mejoraron de manera importante y la llegada al Wii de Nintendo, en donde el *gameplay* nos brinda distintas maneras de interactuar con el juego. Tips, Profiles, Reseñas, Arte y más es lo que encuentras en esta Edición Especial de Club Nintendo del 2008. Mucho trabajo hay detrás de esta revista, la hicimos con mucha pasión, espero que les guste y les decimos que estamos abiertos a las sugerencias de tema para nuestra próxima edición adicional a las 12 del año.

Ve juntando a tu banda de Rock

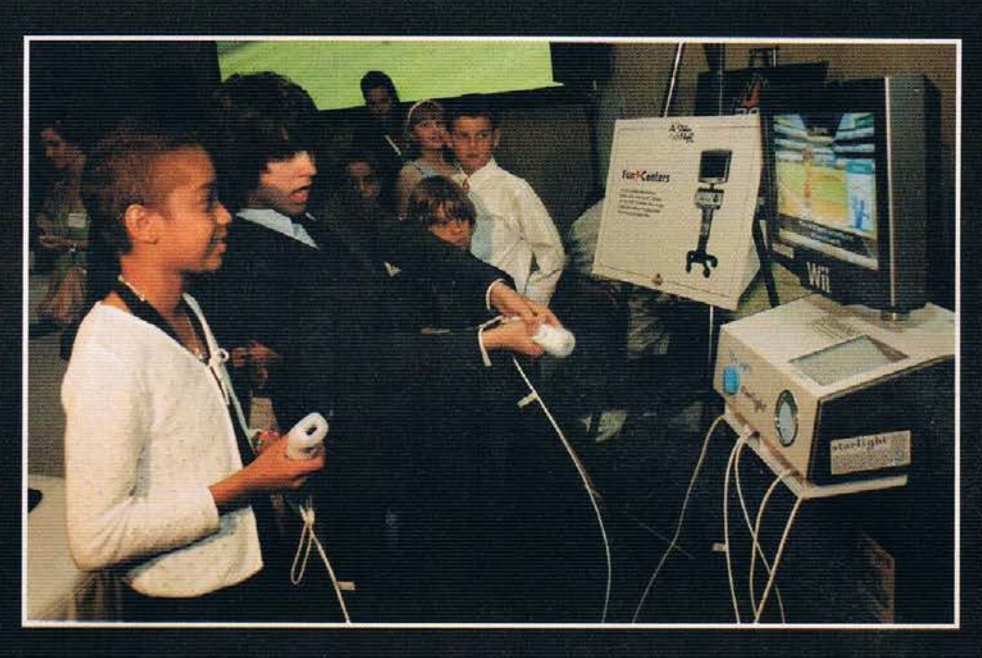
Al fin se confirmó la salida de **Rock Band** para Wii. Era cuestión de tiempo para enterarnos de esto; por lo pronto, conoce el empaque del juego que tendrás que buscar el día... En la sección "Extra CN" encuentras todos los detalles de este lazamiento.



Nintendo y los niños de "Starlight"

Ya hemos comentado en oportunidades anteriores de las actividades que Nintendo realiza como apoyo a los niños de esta fundación en los Estados Unidos. En esta ocasión, ellos obtuvieron la diversión a través de las nuevas estaciones de juego de Wii, esto demuestra el compromiso de la compañía con las causas nobles.

Asociaciones en México también han recibido recientemente este tipo de aportaciones por parte de Nintendo. Esto es algo que valoramos mucho.



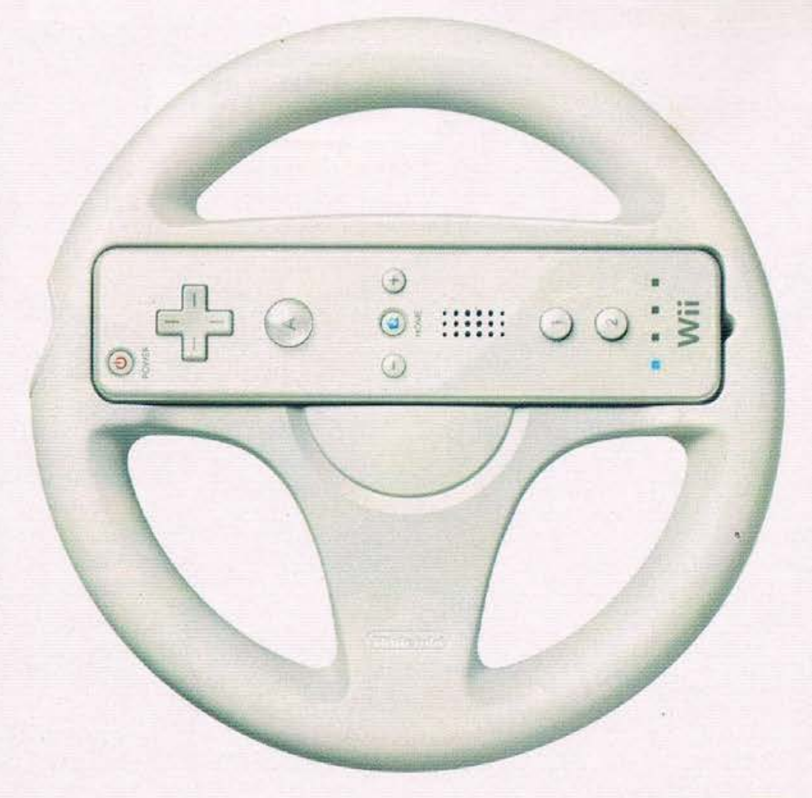
Primer torneo oficial en México de Super Smash Bros. Brawl

El pasado día 7 de marzo (dos días antes del lanzamiento del juego) realizamos en conjunto con Nintendo el primer torneo oficial de SSBB con 50 seguidores de la revista. La cita fue en nuestras oficinas a las 16:00 hrs. y los asistentes pudieron disfrutar del título durante una hora y media para familiarizarse y así estar listos para el torneo. La eliminación fue directa en parejas hasta llegar a los dos duelos finales, de donde sacamos a los tres primeros lugares. Los afortunados se llevaron el SSBB firmado por su desarrollador, Masahiro Sakurai. Checa el reporte en nuestro Especial 2008.

Toma el volante

Una razón más para ir de volada por el **Mario Kart Wii** es este pequeño aditamento que Nintendo nos ofrece en la compra del título. El Wii Wheel nos permitirá adentrarnos más en la emoción y locura de las carreras de **Mario Kart**. Como puedes ver, el Wiimote se coloca en la ranura del volante, nos ajustamos la correa y listo, podemos arrancar nuestro bólido virtual para competir en esta nueva entrega de Nintendo en la que, al igual que la versión de Nintendo DS, podemos entrar en la "Nintendo Wi-Fi Connection" para buscar rivales.







TRABALENGUAS

¡Atrévete a repetirlos!
Recibe los mejores trabalenguas en tú celular.
Envía CN TRABA al 61111
Costo por mensaje:$6 con IVA incluido.

IMÁGENES Taira Chan and friends

Envía: CN FOTO + "clave" al 31111
Ejemplo: CN FOTO SUMITO1 al 31111
Costo por imagen:$15 con IVA incluido.













SUMITO1 TAIRA1 NEKITO1 MARUDA2 NEKITO2 SUMITO3 MARUDA5 TAIRA5 TAIRA2 TAIRA4 TAIRA10 TAIRA7 TAIRA9 SUMITO5



HOT NEWS
Recibe diariamente la mejor información de Lola
ENVIA CN LOLA AL 21111
Costo por suscripción mensual: $50 con IVA incluido.

COMBO Tono real + imagen
ENVIA CN COMBO LOLA AL 91111
y recibe el tono real y una imagCN exclusiva de Lola
Costo por combo: $30 con IVA incluido.

Envía CN FOTO + "clave" al 31111 Ejemplo: CN FOTO LOLA13
Costo por imagen:$15 con IVA incluido.

IMÁGENES NICK

Envía: CN FOTO + "clave" al 31111
Ejemplo: CN FOTO DORA8 al 31111
Costo por imagen:$15 con IVA incluido.










DORA8 ARNOLD4 NEUTRON7 NICK26 RUG10 RUG3 RUG7 AVATAR19 PHAN2 PHAN22 DORA8 ARNOLD2

IMÁGENES

Envía: CN FOTO + "clave" al 31111
Ejemplo: CN FOTO GARFIELD1 al 31111
Costo por imagen:$15 con IVA incluido.










GARFIELD3 GARFIELD1 GARFIELD26 GARFIELD5 GARFIELD11 GARFIELD15 GARFIELD17 GARFIELD19 GARFIELD24 GARFIELD25

JUEGOS

Envía: CN JUEGO + "clave" al 91111
Ejemplo: CN JUEGO DOBLE al 91111
Costo por juego:$30 con IVA incluido.
Tu celular debe ser compatible y tener WAP configurado.













SUMA ESCUADRON CAPER RETRO FELIX CHAVO HOOLIGAN FIRE SNOW TMNT

FONDOS ANIMADOS

Envía: CN ANIM + "clave" al 31111
Ejemplo: CN ANIM AVATAR12 al 31111
Costo por fondo animado:$15 con IVA incluido.










AVATAR12 AVATAR13 AVATAR14 AVATAR15 AVATAR16 AVATAR18 AVATAR19 AVATAR17

COMBOS TONO REAL + FOTO


Dani California
RHCP
Clave: DANI

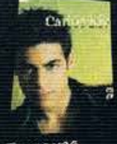

Cumbia sobre el río
Celso Piña
Clave: RIO


Muchacha triste
Súper Reyes
Clave: TRISTE2



You know I'm no good
Amy Winehouse
Clave: GOOD


Perdón
Pambo
Clave: PERDON


Te me vas
Carlos Rivera
Clave: TEMEVAS


Tred of being sorry
Enrique Iglesias
Clave: TIRED


Sálvame
RBD
Clave: SALVAME


Ella me levantó
Daddy Yankee
Clave: LEVANTO


Todo cambió
Camila
Clave: CAMBIO


Para siempre
Vicente Fernández
Clave: SIEMPRE


Addicted
Enrique Iglesias
Clave: ADDICTED


Me muero
La 5ta estación
Clave: MUERO



La niña fresa
Banda Zeta
Clave: FRESA


Las de la intuición
Shakira
Clave: INTUICION


Y llegaste tú
Jesse y Joy
Clave: LLEGASTE


Hoy ya me voy
Kany García
Clave: HOYYA


Tu recuerdo
Ricky Martin
Clave: RECUERDO


Te quiero
Nigga
Clave: TEQUIERO



Duele
Kalimba
Clave: DUELE2

Instrucciones para descargar combo

Envía: CN COMBO + "clave" al 91111

Ejemplo: CN COMBO CASTIGO al 91111

Costo por combo:$30 con IVA incluido. Un tono real es un fragmento de la canción.
Tu celular debe ser compatible y tener WAP configurado.

SONIDOS REALES

- ¡Hola, aquí, es Katara contesta!....AVATAR2
- ¡Hola espíritu, puedes oírme te está hablando el Avatar!.AVATAR13
- ¡Hola soy Aang, el niño Avatar hay algo en lo que puedo ayudarte!..AVATAR4
- Oye soy el Avatar quiero ayudar a solucionar las cosas ¡contesta!..AVATAR7
- Que silencio, no hay señales de vida ¡vamos contesta!....AVATAR15
- ¡Parece peligroso hay que acercarse con cuidado!....AVATAR3
- ¡Oye soy yo Katara, creo que lo puedes hacer, contesta!....AVATAR14
- ¡Santos cielos, contesta necesito que me ayudes a cazar fantasmas...PHANTOM1
- Tu celular es materia orgánica reciclable, ¡contéstalo!....PHANTOM2
- Phantom soy tu asistente personal y está sonando....PHANTOM12
- ¡Phantom conviértete de nuevo tenemos que contestar....PHANTOM3
- ¡Yo no hablo con bebés!....ANGELICA1
- Piensa, piensa, necesito tu ayuda....NEUTRON1
- Oye, contesta, tengo miedo....CARLITOS1
- ¡Qué hay de nuevo, soy Bob esponja!....BOB1

Instrucciones para bajar sonidos reales:

Envía CN REAL + "clave" al 31111
Ej: CN REAL CHAVO1 al 31111

Costo por sonido:$15 con IVA incluido.



TONOS

LO MÁS NUEVO

- Helpless when she smiles / Backstreet Boys....HELPLESS
- Hate that I love you so / Rihanna....HATE
- With you / Chris Brown....WITH2
- No air / Jordin Sparks....NOAIR
- Touch my body / Mariah Carey....TOUCH
- See you again / Miley Cyrus....SEE
- Love song / Sarah Bareilles....LOVE2
- Todo irá bien / Chenoa....TODO3

SÚPER HITS

- Love in this club / Usher ft Young Jeezy....CLUB1
- Hallelujah / Jeff Buckley....HALLELUJAH
- Te lloré / Conjunto Primavera....TELLORE
- Conteo regresivo / Gilberto Santa Rosa....CONTEO1
- 5 minutos / Gloria Trevi....5MINUTOS
- Lejos de aquí / Golem....LEJOS1
- ¿Qué nos pasó? / Kenny García....QUEPASO
- No puedo olvidarla / Marco Antonio Solís....NOPUEDO
- Empezar de nuevo / RBD....EMPEZAR
- Uno, dos, tres / Motel....UNO
- Sólo para ti / Camila....SOLO5
- Mi espacio / Coti....ESPACIO
- Yofo / Molotov....YOFO
- Sólo soy un secreto / Alejandra Guzmán....SECRETO1
- El soy yo / DGO....ELSOY
- Pictures of you / The last goodnight....PICTURES
- Give me more / Britney Spears....GIVE
- Boston / Augustana....BOSTON

¡PURA BANDA!

- La rata flaca / Banda la autentica de Jerez....LARATA
- La culebra / Banda Machos....CULEBRA
- A chillar a otra parte / Grupo Pesado....CHILLAR
- A mis enemigos / Valentín Elizalde....ENEMIGOS
- La interesada / Lupillo Rivera....INTERESADA
- Se ha ido / El trono de México....SEHA
- Sobre mis pies / Arrolladora banda El Limón....PIES2
- La loca / El trono de México....LOCA1
- Adiós gallo de oro / Cadetes....ADIOS3
- Un libro nuevo / Cadetes....LIBRO
- Raquel / Grupo Peligro....RAQUEL
- La gordita / Grupo Peligro....GORDITA
- Y tú / Los Valle....YTU
- No te me acerques más / Los Valle....NOTE2
- Cosquilleo / Cabalgata....COSQUI
- Sólo pienso en ti / Cielo Duranguense....ENTI
- En la cima del cielo / Cielo Duranguense....CIMA
- Olvidarte jamás / Roca Mexicana....OLVIDARTE2
- Rumbera / Roca Mexicana....RUMBERA

REGGAETON

- Sexy movimiento / Wisin & Yandel....MOVIMIENTO
- Ella me levantó / Daddy Yankee....LEVANTO
- Impacto / Daddy Yankee....IMPACTO
- Anda sola / Don Omar....ANDA
- Pásame la botella / Match & Daddy....BOTELLA
- Mi dulce niña / Kumbia Kings....NANA
- Coolo / Pitbull....COOLO
- Ven báilalo / Khris y Angel....BAILALO
- Dile / Don Omar....DILE
- Reggaeton Latino / Don Omar....RAGLATINO
- Atrévete te, te / Calle 13....TETE

NICK

- Danny Phantom / Nickelodeon....DANNY
- Dora la Exploradora / Nickelodeon....DORA
- Aventuras en pañales / Nickelodeon....RUG
- Bob Esponja / Nickelodeon....BOB
- Jimmy Neutrón / Nickelodeon....JIMMY
- Hey Arnold / Nickelodeon....ARNOLD

Instrucciones para bajar tonos por tipo de celular

MONOFÓNICO

Envío CN MONO + "la clave de la canción" + "marca de tu celular" al 31111
Ej: CN MONO HELPLESS NOKIA

POLIFÓNICO

Envío CN POLI + "la clave de la canción" al 31111 Ej: CN POLI HELPLESS
Tu celular debe tener WAP configurado.

Costo por tono:$15 con IVA incluido.

¡Hola! ¿Cómo te ha ido? Deseamos que muy bien; estamos sumamente contentos por el estreno de un nuevo juego de Nintendo que esperamos durante mucho tiempo: obviamente nos referimos a **Mario Kart Wii.** Es un juego supercompleto por donde lo quieras ver, del cual ya te han hablado en muchas ediciones, pero ahora que ya está disponible, queremos compartir contigo algunos consejos que esperamos te ayuden a ganar tus carreras solo o cuando compitas con tus amigos.

Un estilo diferente

Como ya sabes, para jugar **Mario Kart Wii** puedes elegir de entre dos controles distintas, el Wiimote (con el volante), o el de Nintendo GameCube; ambas opciones son muy buenas, pero yo me quedo con la primera, ya que transmite más la sensación de estar realmente dentro de un go-kart. Si piensas que es complicado, te podemos asegurar que es un sistema de manejo aún mejor que el visto en **Excite Truck**, ya que puedes dar las vueltas con la misma naturalidad que si lo hicieras con un control tradicional.



Las pistas que vimos en la versión para Nintendo DS mantendrán el mismo nivel de reto.

Cualquiera de las modalidades que elijas es buena, pero algo que nos agradó bastante es que lograr la técnica que conocimos en **Mario Kart DS** como *sneaking*, ya no será posible, al menos hasta ahora; y es que esta jugada, que te permitía realizar miniturbos en las rectas, volvía las competencias *on-line* todo un verdadero dolor de cabeza; por lo tanto, se han creado nuevos parámetros de tiempo que debes cumplir al marcar el turbo.



Seguro recuerdas cientos de buenos momentos en esta pista para la versión de Nintendo GameCube, pues bien, ahora podrás seguir acumulando nuevas memorias ya que ha sido incluida en **Mario Kart Wii**.

¿Velocidad o estabilidad?

Una de las cualidades de este juego es que combina diferentes tipos de vehículos, desde los clásicos karts hasta motos, y cada uno tiene ventajas distintas; por ejemplo, los primeros son más estables, puedes correr y chocar contra otros vehículos sin que te resten aceleración, en cambio, si usas las motos tienes mayor velocidad, pero por cuestiones obvias, si chocas tardarás un poco más en restablecerte. Nosotros preferimos los karts -quizá sea por tantos años ocupándolos-, pero creemos que es más fácil controlarlos, ya que las motos complican un poco el tomar las vueltas.



Gracias a lo amplio de algunos escenarios, podrás planear varias formas para rebasar a tus rivales.



Los miniturbos siguen presentes en el juego, no importando qué tipo de control estés usando.

Consejos Generales

Cualquiera podría pensar que lo más importante en este juego es la velocidad, o sea, mientras más rápido seas, mejor, pero no es así: es una mezcla de rapidez con estrategia, ya que saber que hacer con los ítems es parte importante de los enfrentamientos, por lo que te diremos cómo emplearlos para que les saques el máximo provecho.

Hongo triple o dorado





Este ítem es de los mejores del juego; cuando lo tengas no lo uses de inmediato, espérate a que llegues a una curva o a donde el camino se divida, de ese modo, al utilizarlo, puedes cortar camino, ganando importantes segundos al reloj, además de metros de distancia respecto a tus rivales.



Cáscaras de plátano

Parecen muy simples, una inocente cáscara de plátano, pero sabiéndola colocar es sumamente útil. Yo te recomiendo que cuando tengas más de una las dejes en una curva o sobre un puente, así será muy complicado que las puedan esquivar; ahora bien, si vas en primer lugar, guarda una para que te sirva de protección contra ataques enemigos.



Rayo



Uno de los ítems más representativos de toda la franquicia no se puede usar sin sentido; lo mejor que puedes hacer es esperar a que tus rivales pasen cerca de un barranco o una curva muy cerrada, pues así con el impacto del trueno saldrán del camino dándote tiempo perfecto para rebasarlos.



Caja de premio falsa

Esta cajita te puede dar la victoria si la usas de esta manera: colócala entre las cajas de premios reales, así cuando tus rivales pasen por ahí, no notarán algún cambio y chocarán directamente con ella. Otra alternativa es situarla en las curvas o a la salida de algunos túneles, así el encuentro será inevitable.





Estrella



Al igual que la tercia de Hongos es bueno usarla para cortar camino pasando por lugares donde normalmente te detendrías, pero también es conveniente emplearla cuando estés rodeado de competidores o cuando ya les lleves mucha ventaja y sólo quieras empeorar su situación.

Conchas rojas

Cuando tengas este ítem trata de visualizar a los enemigos que lleves enfrente y espera el momento justo para lanzarlas (siguen a tu rival de manera automática); lo ideal es hacerlo cuando pasen cerca de objetos que los puedan dañar o de algún barranco. En caso de que vayas en primer lugar, déjalas girando a tu alrededor y úsalas sólo si te rebasan.





Conchas verdes



A diferencia de las rojas, éstas las debes dirigir tú; te recomiendo que nunca lo hagas dentro de un túnel, ya que si fallas, la concha se quedará rebotando y te puede pegar a ti; lo mejor es llevarlas como protección o lanzarlas sólo cuando los enemigos estén cerca de nosotros.



Concha azul

El arma definitiva; al liberarla sale disparada hacia el primer lugar, esté donde esté, generando una explosión; si estás del segundo lugar hacia atrás, úsala en cuanto la tengas. Si tú vas en primero y alguien la utiliza, lo mejor que puedes hacer es frenar y acercarte a otros competidores, así la explosión no sólo te dañará a ti.



Esperamos que te haya gustado la información que te preparamos para este artículo especial, pronto te daremos más jugadas y técnicas que puedes emplear durante tu carrera. No dudes en mandarnos tus atajos y mejores tiempos para las diferentes secciones a la dirección de la revista. ¡Hasta la próxima!

Baroque



Atlus

El Wii ha acaparado todas las miradas desde su salida a la venta, tanto así que varias compañías han reeditado sus clásicos para incorporar mejoras jugables gracias al Wiimote; pues bien, toca ahora el turno a la compañía Atlus con su título **Baroque**. Hemos podido ver que tienen un buen entendimiento de las posibilidades del sistema gracias a su serie **Trauma Center**, pero ahora se trata de algo más elaborado; un RPG, que si bien ya tiene las bases de la historia (apareció para un sistema de 32 *bits* hace algunos años), ahora puede ser complementada por un *gameplay* grandioso.



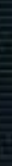
¿Crees llegar hasta el final?

Se puede decir que la historia de Baroque es única; al comenzar no tienes idea de nada, eres un joven que despierta en medio de un mundo caótico donde todo está en ruinas, por lo que como primer impulso debes caminar para averiguar lo que ha pasado a tu alrededor. Este tipo de argumentos siempre tienen éxito, ya que las sorpresas no dejan de aparecer, lo que permite jugar con la mente del jugador y hacernos creer cosas que en realidad no son, al estilo de **Metal Gear** o de **Hybrid Heaven**.

Pero ahí no queda lo interesante del juego; para poder enterarte de muchos hechos, vas a tener que perder la vida... estamos hablando en serio: si quieres descubrir la verdad deberás ser eliminado varias veces; cada ocasión que lo hagas entenderás mejor lo que debes hacer, ya que serás llevado a otra parte; es algo complejo de entender, pero te podemos decir que por eso el juego vale la pena; su temática no es comprendida tan fácilmente, por lo que para entenderla es necesario no sólo leer cada texto, sino incluso interpretar lo que ocurre en pantalla.



Los efectos de luz son sumamente buenos, realmente han trabajado duro en la adaptación.



De todo un poco

Los escenarios por donde vas a pasar tienen un muy buen aspecto, sobre todo por su ambiente, que realmente te contagia de un sentimiento de soledad como pocas veces se ha visto. El sistema de juego es típico de turnos, pero al mismo tiempo te permite una exploración más amplia, debido al tamaño de los escenarios. Ahora bien, todo suena muy bien, pero ¿y el control?; no se ha dicho nada, salvo que usará el remoto para ejecutar algunas acciones; esperamos que tenga que ver con los movimientos especiales, es decir, que debas marcar una secuencia exacta, ya que si se usa para apuntar o cosas similares no habrá realmente un cambio.



Al avanzar podrás encontrar nuevos poderes como este que vemos en la imagen para dañar a tus enemigos.

Baroque tiene todo para convertirse en un referente del género en el sistema, aun con la salida de **Dragon Quest** y el próximo **Final Fantasy**; todo está en que hagan un buen uso del Wiimote, porque una gran historia sí la tiene. Pronto te presentaremos una revisión completa para que decidas si tiene lo que buscas o todo terminará en promesas.



Algunos personajes tendrán aspectos especiales, como el ángel que te mostramos en la imagen.

Alone in the Dark

Eden Games



Hemos hablado de infinidad de juegos *Survival Horror*, **Resident Evil**, **Silent Hill**, **Nightmare Creatures**, en fin, pero muy pocos saben que uno de los primeros del género en existir fue **Alone in the Dark**. Apareció para el mundo de las computadoras y poco tiempo después dio el salto al de las consolas caseras donde se consagró como una gran saga. Pasaron unos años que se quedó un poco en "reposo", pero ahora ha regresado para pelear por la supremacía del género, y qué mejor forma de intentarlo que usando las capacidades extras que sólo el Wii puede ofrecer.

Renovando el estilo

No se han revelado aún detalles acerca del argumento, sólo se sabe que deberás guiar a un joven en las calles de Nueva York, donde al parecer algo muy malo ha pasado ya que el lugar está irreconocible, al estilo de **Silent Hill**, donde todo está completamente oscuro y tu deber será averiguar qué ocurrió, además de encontrar una manera de que todo vuelva a la normalidad, lo cual no se ve como algo sencillo.

La principal innovación en la historia, será que la manera como será relatada cambiará drásticamente, no será algo lineal, más bien como si se tratara de una serie relatada en varias partes; así cuando termine cada capítulo comprenderás de mejor forma qué es lo que pasó, obtendrás nuevas pistas y podrás entrar a la siguiente etapa con mejores argumentos para completarla. Digamos que es parecido a lo que vimos en **Eternal Darkness**, sólo que aquí todo estará enfocado a una misma época, no deberás viajar en el tiempo.



A diferencia de entregas pasadas, ahora se combinarán ambientes interiores y exteriores.



Para que puedas calcular mejor tus disparos, contarás con una vista en primera persona.



Los objetivos que tienes que cumplir son de lo más variado, en este caso debes escalar un edificio.



Ante cualquier situación, siempre debes mantener la calma, no importa que todo se esté quemando... literalmente. .

El control será clave

Si **Alone in the Dark** quiere despuntar de los demás juegos del género, debe poner especial énfasis en el Wiimote; si ofrece una aventura tradicional donde sólo sustituirá el botón A por agitar el control, no existirá realmente una renovación; en cambio, si se aplica para en verdad simular situaciones como lanzar cuerdas, manejar una linterna o inclusive para resolver algunos *puzzles*, en ese caso sí se estaría arriesgando la gente detrás del juego y veríamos un cambio que seguimos esperando.

Después de esperar por varios meses noticias sobre **Sadness** (proyecto en el que la compañía Nibris lleva ya meses trabajando), parece ser que se le adelantarán un poco en el terreno, ya que **Alone in the Dark** llegará los primeros días de junio si todo sale como está planeado. Por lo que hemos visto, será el mejor título de la serie, propondrá nuevos retos y un estilo particular, de cualquier modo los mantendremos informados; sólo esperemos que no termine siendo una obra parecida a su adaptación al cine, que no proyectaba nada de la esencia, y terminó siendo una película más del montón... pero bueno, creemos que compensarán aquel proyecto.

Bleach

Sega



Cada vez es más común ver juegos basados en animes populares, como ejemplos tenemos a **Naruto**, **Dragon Ball** o hasta **One Piece**, pero lo mejor de todo es que han dejado de ser artículos para promocionar la serie, es decir, su calidad puede compararse con la de cualquier otro título y en muchas ocasiones llevarse las palmas. En esta ocasión toca turno a **Bleach 2**, secuela de **Blades of Fate** que se llevara bastantes reconocimientos desde su salida al mercado, y si todo sale bien lo tendremos por agosto en nuestro continente; pero para que vayas previendo tus adquisiciones, te presentamos un Previo para que lo conozcas mejor, y puedas conocer por qué lo consideramos como uno de los lanzamientos más fuertes para el resto del año. Además, es bueno recordar que todo está desarrollado en 2D, al estilo tradicional, lo que permite mucho más flexibilidad en el género que el 3D.



Un cazador de espíritus

En el anime **Bleach**, se nos relata la historia de un joven de nombre Ichigo quien de la noche a la mañana recibe las habilidades de un shinigami, por lo que ahora tiene que dedicarse a eliminar espíritus... esa es la base de la historia de Bleach, donde además del protagonista; conoceremos a personajes como Chad, Kon o Uryu, cada uno con habilidades y poderes distintos, pero sobre todo intenciones, que son las que dan pauta a batallas realmente memorables, donde deberán dejar el alma para salir adelante.

Obviamente el juego pertenece al género de peleas, al igual que su antecesor, que sin temor a equivocarnos no sólo es uno de los mejores juegos que ha visto el Ninendo DS en ese estilo, sino incluso de cualquier consola portátil. Se ha dicho que en esta segunda parte se va a mejorar la movilidad así como a agregar movimientos especiales, de manera que las batallas sean mucho más dinámicas y divertidas.



Nunca pierdas de vista la pantalla inferior, en ella podrás tomar ventaja sobre tus rivales, sólo debes ser inteligente.



En el modo de historia podremos conocer o repasar todo lo que ha ocurrido en el anime, así que es una excelente opción para los fans.

La fuerza más valiosa está dentro de ti

Los combos se marcan de manera sencilla, no es necesario aprenderte grandes secuencias, pero no por eso deja de ser bueno, al contrario, se puede decir que es una combinación entre **Marvel vs Capcom** y **Jump Super Stars**. Además, cuando hayas logrado llenar tu barra de espíritu, tendrás la posibilidad de marcar un ataque especial, con el cual la energía de tu rival se reducirá drásticamente en caso de que lo conectes de manera completa.

La forma en que podrás liberar ese poder es mediante la pantalla táctil, pero se espera que tenga otras utilidades, como seleccionar items, por ejemplo; de cualquier modo, el *gameplay* con el Pad y botones es perfecto. Una cualidad que no podemos dejar de mencionar es que podrán participar hasta cuatro personas de manera simultánea, lo que da pauta a combos realizados por dos o más personas. Aunque no se ha confirmado una modalidad Wi-Fi, es prácticamente un hecho.



¡Bankai!

Bleach 2 para Nintendo DS apunta para colocarse en el trono del género en la plataforma, aun por encima de **Mortal Kombat** o **Naruto**, lo que habla muy bien de los programadores de Sega, quienes se preocuparon en mayor medida por el estilo de juego y no en gráficos espectaculares o cuestiones menos importantes. Esperamos que no sufra retrasos, porque es de esos juegos que se disfrutan no importando la edad o gustos, al estilo del los años dorados de los videojuegos, en 2D y con un *gameplay* impecable; ojalá la versión de Wii tuviera este estilo, seguro que se hubiera convertido en la mejor opción de la serie.

CN profile

Dan Hibiki

Un peleador muy original...

De todos los personajes de **Street Fighter**, quizá el que tiene la historia más especial sea **Dan Hibiki**; a simple vista pareciera un tipo arrogante, ególatra... y sí, lo es, ija, ja, ja!, pero su creación va más allá de un peleador odioso. Se puede decir que hay dos versiones, ambas válidas, pero una oficial y la otra no tanto... suena complicado, pero mejor comencemos por explicarte la existencia de **Dan**.



En busca de venganza

Al aparecer Dan en el primer **Street Fighter Alpha**, se dice que su padre se llamó **Go Hibiki**, un gran peleador de Mu Thai, al grado que llegó a enfrentarse al poderoso **Sagat**; es más, en una pelea entre dichos gladiadores el primer campeón de **SF** pierde su ojo (apostamos a que muchos no sabían esto), por lo que espera paciente el momento para volver a enfrentar a **Go**. Cuando por fin el destino les permite verse las caras nuevamente, Sagat, cegado por el odio (bueno, cegado a medias) elimina a su rival, sin imaginar lo que esto significaría.

Go tenía un hijo, así es, **Dan Hibiki**, quien jura vengará a su padre, por lo que entra al torneo **Street Fighter** para hacerle frente a **Sagat** y así ajustar cuentas pendientes. Interesante historia, ¿no crees? La motivación de **Dan** es la venganza, eso nos dice el juego, pero, ¿será verdad? Ahora vamos a comentarte de un secreto a voces, cómo y por qué se creó **Dan Hibiki**.



Una historia de parodias...

Cuando **Street Fighter** se encontraba en la cumbre, muchas compañías buscaron hacer juegos similares, entre ellas SNK con **Art of Fighting**, donde aparecen **Ryo Sakazaki** y **Robert García**; ambos manejaban un estilo de pelea similar a **Ryu** y **Ken** de la serie de Capcom; es más, los nombres de los primeros son prácticamente idénticos. Obvio que esto no gustó nada a los creadores de SF, por lo que se dieron a la tarea de producir un personaje para "burlarse" de **AoF** de SNK.

La primera aparición de **Dan** se puede decir que fue en un cartel, sujetado de la cabeza por **Sagat**; en ella se aprecia un luchador de aspecto raro, muy parecido en el cuerpo a **Ryo Sakazaki** pero con el rostro de **Robert García**, una clara señal de parodia a la franquicia rival.

Pero no se quedó sólo en esa ilustración; todos los movimientos de **Dan** son idénticos a los de sus contrapartes de SNK, hasta el poder de corto alcance, lo que ya fue una indirecta muy directa, pero si aun así hay alguien que dude de lo que te comentamos, sólo observa el color de la vestimenta de **Dan**, ¿crees que Capcom hubiera usado el rosa antes?; no, lo hizo para simular el tono naranja del traje de **Ryo**; además, las entradas a los rounds y sus *taunts* son idénticas a las que realiza **Yuri**, hermana menor de **Ryo** en **Art of Fighting**.



En **Capcom vs SNK 2**, **Dan** puede ejecutar un movimiento especial donde realiza varia burlas... pero no causa daño al rival.



Como puedes darte cuenta, **Dan** es más que un personaje, representa mucho de la rivalidad que se tenían ambas compañías, ya que después de eso se aliaron y hasta diseñaron **Capcom vs SNK** y **SNK vs Capcom**, donde por cierto **Dan** también tiene algunas parodias, pero esas te las dejaremos descubrir a ti. Esperamos que te haya gustado el Profile de ese mes, recuerda que puedes enviarnos sugerencias de los personajes que te gustaría aparecieran en esta sección, las estaremos esperando.

Este mes la Consola Virtual nos deleitará con grandes clásicos en todos los géneros, por lo que no habrá quejas de ninguna especie, todos pueden elegir el título que más se apegue a su estilo.

Super R Type SNES

Existen juegos que se vuelven clásicos desde que salen a la luz, y ese es el caso de **R-Type**, un título para Arcadia que apareciera en la década de los años 80, con varias secuelas; una de ellas, **Super R-Type**, es la que sin dudas representó la perfección en la serie y fue adaptada al Super Nintendo con mucho éxito. La serie es un shooter (ya de entrada, por este dato te debes dar una idea de lo bueno que era para resaltar entre tantos juegos similares), que basa su popularidad en la dificultad de las escenas y enemigos.

La historia gira en torno a una raza de aliens que quiere destruir la Tierra, por lo que se ha mandado a gente del planeta R-9 para detenerlos, ya que ellos son de los seres que poseen mayor tecnología en el Universo. No es nada asombroso el argumento, pero sí sirve como pretexto para disfrutar de un juego extraordinario, perteneciente al estilo más puro del género.

Para completar este juego lo más importante era tener buenos reflejos, pues no sólo se trata de apretar un botón hasta terminar con los enemigos, no, sino que debes esquivar sus embates y disparos, lo que te exige estar concentrado al máximo: un parpadeo y estás fuera. Los gráficos son bastante coloridos, con buenos efectos, sobre todo en los disparos. Se puede decir que es una mezcla entre **Gradius** y **Galaga** por las formaciones de enemigos que debes eliminar. Sin duda una gran opción para descargar, pasarás un buen rato solo o acompañado, ya que puede ser disfrutado por dos personas de manera simultánea.





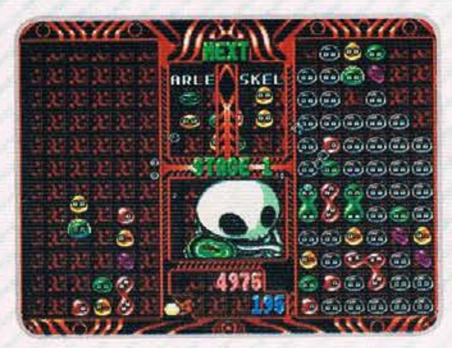


Puyo Puyo 2: Tsuu Genesis

Competir con **Tetris** en el género de los *Puzzles* no es nada sencillo, pero si hay un juego que le da buena pelea es **Puyo Puyo** (además de Panel de Pon, claro); en este título tienes igual un rectángulo que será tu área de juego, en el que debes acomodar a los **Puyos**, que son una especie de gelatinas de colores los cuales saldrán en parejas y tú con algún botón puedes girarlos para acomodarlos como mejor te convenga.

El chiste del juego es juntar cuatro **Puyos** del mismo color para que exploten, ya que si se llena la pantalla habrás perdido. Parece algo muy sencillo, pero la verdad es que resulta bastante complicado conforme logras avanzar, debido a que la cantidad de colores aumenta. En el modo de historia debes vencer a varios personajes para demostrar que tú eres el número uno; algunos tienen mejores habilidades y pueden crear largas cadenas de explosiones, por lo que tienes que contrarrestarlas de manera inmediata con otra jugada similar.

La mejor opción del juego es la que te permite competir contra algún amigo, ahí sí los combates pueden durar varios minutos, ya que cada vez que desaparezcas **Puyos** enviarás castigos a tu rival, que consisten en **Puyos** transparentes que no se pueden destruir tan fácilmente; el tamaño del castigo dependerá de la cantidad de figuras que elimines en secuencia. Aunque preferimos las versiones **Fever** de **Puyo**, esta que saliera para Genesis hace ya varios años es bastante buena, además de que cambian muchos aspectos como personajes, escenario; pareciera que es un juego nuevo, debes conocerlo.







Phantasy Star 2 Genesis

Si fuiste uno de los privilegiados a los que les tocó vivir la era de los 16 btis, seguro que recuerdas la serie **Phantasy Star**, un juego RPG excelente que por varias circunstancias, como el hecho de que en el Super Nintendo estaba **Final Fantasy**, no tuvo el éxito esperado, digamos que no corrió con suerte; pero por fortuna la franquicia recobró fuerza con el cambio de giro de Sega y hasta tuvimos la oportunidad de ver una versión para Nintendo GameCube, pero bueno, ya nos desviamos un poco del tema.

La historia es muy completa, debes vencer al mal que hay en tu galaxia eligiendo alguno de varios personajes, cada uno con habilidades e intenciones distintas que te hacen vivir el juego de manera distinta, al mismo tiempo que te identificas con ellos. Su *gameplay* era sencillo de comprender, se basaba en los ya clásicos turnos, pero además de eso debías resolver varios acertijos, para los cuales debías tener una formación específica en tu equipo, pues de lo contrario te podías tardar mucho tiempo. Gráficamente usaba una perspectiva superior, la cual te permitía observar bien el mapa del juego y así tomar mejores rutas para tus investigaciones, las cuales no eran nada sencillas; algunos de tus objetivos podían tomar varias horas, pero contrario a lo que puedes pensar, no resultaba para nada tedioso.

Otra característica importante la tenemos en la creación de personajes; podías dar vida a un mago o guerrero que se ajustara a tus necesidades, lo cual te ayudaba mucho; se puede decir que era parecido a los "trabajos" de **Final Fantasy** pero te permitía un mayor rango de movimiento, es decir, podías interactuar de mejor manera con los elementos que ibas a manejar.

No exageramos en decir que es una joya, de esas que por raros motivos se olvidan, pero ahora gracias a la Consola Virtual lo puedes tener en tu colección; no la desaproveches, si ya lo conoces podrás revivir una gran aventura, y si no es así, conocerás el comienzo de lo que ahora es una saga consolidada, que como dato curioso, trajo el modo de juego en línea para las consolas caseras.







Super Turrican SNES

Los juegos de acción en *sidescroll* eran de lo mejor para el Super Nintendo, y no entendemos por qué ya no se han retomado... pero bueno, el caso es que tienes la oportunidad de recordarlos gracias a tu Wii. En esta ocasión te hablaremos un poco de Super Turrican, título original de Super Nintendo, muy parecido a Contra pero con ciertos aspectos que le dan su propia identidad y que lo volvieron un clásico.

En la historia del juego controlas a **Ben McGuire**, un soldado que tiene la misión de salvar al planeta Katakis de una terrible máquina que lo quiere dominar; no es para nada una buena historia, pero en aquellos años no importaba mucho, lo que contaba era que el *gameplay* fuera ideal y las escenas llenas de acción.

Pareciera una misión difícil, pero por fortuna cuentas con un traje que te protege de las condiciones atmosféricas que encontrarás, el cual tiene una característica particular: una especie de lazo mecánico con el que puedes tomar ítems que se encuentren alejados de tu posición que te ayudan a mejorar tu *status*.

Además cuentas con distintos tipos de armas con gran poder pero capacidad limitada, por lo que deberás pensar muy bien cómo usarlas para no quedarte sin municiones a la mitad de una pelea importante. En total son doce los niveles que recorrerás; parecieran pocos, pero gracias a la estructura de los escenarios vas a emplearte a fondo para completarlos, lo que te llevará un buen rato.

Es un pretexto perfecto para recordar o conocer la época dorada de los videojuegos, ojalá que esta serie regresara, estamos seguros que sería un éxito en Nintendo DS o hasta en Wii, pero bueno, soñar no cuesta nada.







Sin and Punishment N64

El Nintendo 64 fue un sistema que nunca se cansó de darnos sorpresas, de demostrarnos su gran capacidad para lograr obras maestras y como claros ejemplos tenemos **Golden Eye**, **Zelda OoT** o **Super Mario 64**, pero también hubo algunos juegos extraordinarios que por cuestiones raras no llegaron a nuestro continente; uno de los más famosos fue **Sin & Punishment**, del cual en su momento les comentamos (hace ya ocho años), y por fin ahora podremos disfrutarlo por medio de la Consola Virtual.

La historia trata de dos jóvenes, **Saki** y **Airan**, que deben combatir contra fuerzas enemigas que intentan controlar su territorio; pero eso es lo de menos: créenos, aquí lo que cuenta es el *gameplay*, el cual es parecido a **Jet Force Gemini** pero sin la libertad de movimiento, ya que aunque puedes apuntar libremente con una infinidad de armas, tu desplazamiento por el escenario estará limitado a unos rieles imaginarios, más o menos como lo vimos en **Killer 7**, pero aquí los niveles no presentan tantas opciones para que puedas cambiar tu ruta.

Terminar cada nivel exige bastante debido a que la acción no para; desde que comienzas debes esquivar disparos al mismo tiempo que tratas de eliminar a los enemigos, los cuales, por cierto, son de gran tamaño, en especial los jefes y por si fuera poco sus movimientos te obligan a pensar en una estrategia para poder terminar con ellos.

Es de los juegos más caros del catálogo, pero vale la pena; obras como ésta no existen incluso en estos días; lo que nos viene a la mente es pensar que tal vez en un futuro no muy lejano podamos conocer otros títulos que salieron sólamente en Japón como Evangelion para Nintendo 64, que es uno de los diamantes del sistema.







Kirby 64: The Crystal Shards N64

Uno de los mejores juegos de plataformas que vimos para el Nintendo 64 fue este título de Kirby; muchas personas se quejaron de su aspecto infantil, pero la realidad es que la dificultad radica en completarlo al 100%, situación que sólo los jugadores experimentados podían lograr. El tiempo da nuevas oportunidades y aquí está una para todos aquellos que lo rechazaron en su momento: **Kirby 64: The Crystal Shards** es para todas la edades.

Una terrible energía conocida como Dark Matter está causando estragos en Dream Land, y si no se le detiene a tiempo puede ocasionar problemas serios, por lo que el héroe del lugar, **Kirby**, debe ponerle un fin a como dé lugar, para lo cual necesitará conseguir 100 fragmentos de un cristal mágico, el cual es lo único que puede hacer frente a la Dark Matter. Un punto importante del juego es que antiguos enemigos te ayudarán en tu cometido, como el **King Dedede**.

Dependiendo de tu habilidad y dedicación, será el número de diamantes que obtendrás lo que no afectará el final, pero si te dará la satisfacción al presumirlo con tus amigos, ya que algunos cristales son muy difíciles de encontrar y deberás recorrer muy bien cada escenario para poderlos hallar; incluso usas poderes especiales en momentos clave para poder avanzar de la manera correcta.

Los niveles son lineales, en 2D pero con un entorno en 3D, al estilo de **Mischief Makers**, que permite incluir distintos desafíos. En total son seis mundos, cada uno con varios niveles para completar, lo que implica un buen reto, pero si también te gusta jugar con tus amigos, cuenta con tres divertidos minijuegos que pueden disfrutar hasta cuatro personas a la vez; el que más horas de diversión te dará, es donde debes pintar bloques en el piso para derrumbar a tus oponentes; lo interesante es que no sólo debes pintar, sino también escapar para no caer; lógicamente mientras más jugadores participen mayor será la emoción que se generará.

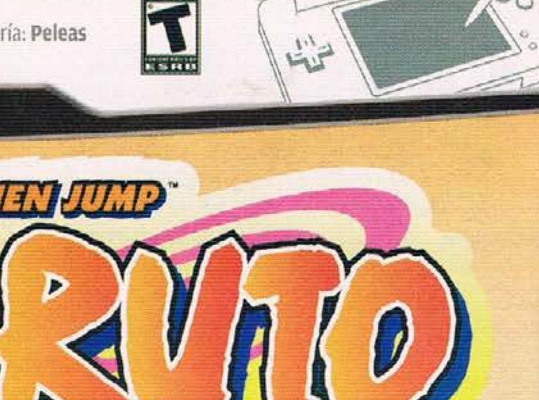
Por donde lo veas es una opción genial para tu Wii, no dudes en descargarlo, obtienes una gran aventura y además entretenimiento para los fines de semana que te reúnes con tus amigos.








SUPER
SMASH BROS.®
BRAWL
Búscalo en tu
tienda FAVORITA
Wii
SUPER
SMASH BROS.
BRAWL
Nintendo
Nintendo®
© 2008 Nintendo / HAL Laboratory Inc. Characters: © Nintendo / HAL Laboratory Inc. / Pokémon. / Creatures Inc. / GAME FREAK inc. / SHIGESATO ITOI / APE inc.
INTELLIGENT SYSTEMS / Konami Digital Entertainment Co., Ltd. / SEGA. TM, ® and the Wii logo are trademarks of Nintendo. © 2008 Nintendo.



NARUTO Ninja Destiny

LA VIDA SIEMPRE PRESENTA DIFERENTES RETOS, TODO SE MANTIENE EN CONSTANTE CAMBIO Y PARA LOGRAR SER LOS MEJORES TENEMOS QUE ESFORZARNOS AL MÁXIMO. ESA ES LA IDEA PRINCIPAL DE LA SERIE DE ANIMACIÓN NARUTO, QUE HAN LOGRADO ADAPTAR AL NINTENDO DS MEDIANTE EL JUEGO NARUTO: NINJA DESTINY, QUE EN JAPÓN SE CONOCIÓ COMO SHINOBI RETSUDEN, Y DEL CUAL LES INFORMAMOS VARIAS VECES EN EL EXTRA. ¿HABRÁ VALIDO LA PENA LA ESPERA?, NOSOTROS CREEMOS QUE SÍ, PERO MEJOR DECÍDELO TÚ AL LEER ESTE ARTÍCULO.







GRÁFICOS

DIFICULTAD

GAMEPLAY

VARIEDAD

REPLAY VALUE





RANKING CN 8.0

NO IMPORTA QUÉ OCURRA, SIEMPRE TENDRÁS UNA MOTIVACIÓN EXTRA PARA SEGUIR ADELANTE: TUS AMIGOS

La historia del juego comienza poco después de la batalla que tuvo el equipo **Kakashi** contra **Zabuza** y **Haku**, concretamente en la parte donde deben afrontar el examen para Chunnin. Si eres seguidor de la serie, debes saber que esta es una de las partes más emocionantes, ya que se conoce a uno de los enemigos principales de Konoha, es decir, **Orochimaru**, quien gracias a su alianza con la aldea de la arena pretende capturar a **Sasuke** y de paso destruir la ciudad que lo vio nacer.



Todos los equipos famosos de Konoha se han inscrito para el examen, además de algunos de otras naciones como el sonido, niebla o arena, lo que da como resultado un festín de técnicas y personajes, cada uno con motivaciones distintas, que deberás afrontar.





LA ESENCIA DE LA SERIE EN NUESTRAS MANOS

Lo mejor de los juegos de **Naruto** son las peleas, pero por alguna razón para el portátil de doble pantalla de Nintendo se había optado por géneros como acción o RPG, que si bien son buenos, no lograban obtener toda la atención de los fans, lo que no pasará con **Ninja Destiny**, que es de peleas, al estilo de la serie **Clash of Ninja** para Nintendo GameCube que tan buenos resultados ha dado a sus desarrolladores, por lo que las grandes batallas estarán a la orden del día, logrando que revivas los momentos más intensos del anime.

Información secreta de Konoha

* En el anime se explica que el **Sharingan** es una técnica ocular desarrollada por el clan **Uchiha**, pero lo que nunca se comenta es por qué **Kakashi** tiene este poder sin formar parte de los **Uchiha**. Dicho misterio se resuelve en el manga titulado **Kakashi Gaiden**, que sólo se vendió en Japón y sirvió de preámbulo para **Shippuuden**.

* Los *Jinchuriki* son personas dentro de las cuales se ha sellado un demonio de gran poder; en la serie de animación se conoce a dos Ninjas con esta característica, **Uzumaki Naruto** y **Gaara**, los cuales pueden usar parte del poder de su demonio para lograr grandes técnicas.

* El cuarto Hokage, quien fue el ninja que selló al *Kyuubi* dentro de **Naruto**, respondía al nombre de **Yondaime** y fue entrenado por **Jiraiya**, uno de los tres *Sannins* de **Konoha**.

* Los ninjas más inteligentes de Konoha son **Naara Shikamaru** y **Hatake Kakashi**; ambos piensan detenidamente sus movimientos, de tal forma que siempre logran sorprender al enemigo. Nunca pierden la concentración y ,sobre todo no conocen los nervios.



RECUERDA USAR TUS ÍTEMS EN EL MOMENTI JUSTO, DE LO CONTRARIO PODRÍAS ARREPENTIRTE MÁS TARDE.

Otro aspecto bastante relevante es que todo está realizado en 3D, lo que demuestra el gran poder del Nintendo DS al desplegar estos gráficos, donde los modelos de cada uno de los personajes están perfectamente diseñados; su desempeño en el escenario es el mismo que tienen en la serie, desde la forma de caminar hasta las técnicas especiales. Por si fuera poco, en el modo de historia, antes de los momentos cumbres aparecerán secuencias FMV para que la emoción se intensifique; todo un logro en el sistema de doble pantalla.

BUSCANDO LA PERFECCIÓN

Para poder jugarlo usamos los botones y el Pad; como en cualquier otro juego de pelea, cada botón tiene una función diferente como puede ser dar patadas, golpes, sujetar o lanzar kunais, y de acuerdo con el orden en que los presiones y las direcciones de Pad que marques, serán los combos que generarás. Existen algunos que salen como resultado de oprimir un botón tres veces, pero son sólo el comienzo de las grandes cadenas que puedes armar y eso es algo que se le debe reconocer al título: su capacidad para diseñar jugadas.







CADA PERSONAJE TIENE SUS JUTUS TRADICIONALES, POR LO QUE SENTIRÁS QUE VES UN CAPÍTULO DE LA ANIMACIÓN.

Obviamente los Jutsus no podían quedar fuera; todos los ninjas cuentan con su movimiento característico, siendo los más impresionantes el Rasengan de **Naruto** y el Chidori de **Sasuke**. Lo mejor de todo esto es que no cuesta ningún trabajo incluirlos en los combos; de hecho, es igual de sencillo que en **Ninja Revolution**, lo que garantiza peleas espectaculares; ojalá que pronto se estrene en nuestro contienente **Naruto Shippuuden** para poder ver otro tipo de movimientos especiales en los ninjas de estos juegos.







CONCENTRA AL MÁXIMO TU CHAKRA

Al ser un juego para Nintendo DS, también entrará en función la pantalla táctil, en la que veremos algunos ítems, y dependiendo del desarrollo de la pelea, podremos usarlos para sacar algunas ventajas; por ejemplo, si estamos a punto de perder por falta de energía, lo único que requerimos es tocar los alimentos que se encuentren en pantalla para regenerarla un poco, así que como ves las peleas también tienen su toque de estrategia, tal cual ocurre en los episodios de la serie, donde te enseñan a pensar cada movimiento.

Los movimientos especiales requieren que tu barra de chakra esté llena, pero no son las únicas técnicas que necesitan de tu poder interno, sino también los Jutsus de sustitución, los cuales se ejecutan presionando L cuando estás recibiendo una combinación de golpes, permitiéndote idear un contraataque en la mejor de las posiciones.

Además del modo principal de historia, cuenta con la modalidad VS para que puedas competir con algunos de tus amigos, lo cual es casi una obligación en un juego de peleas, pero... no incluye alguna modalidad más, es decir, al acabar la línea principal sólo quedan las "retas" con alguien más. Hubiera sido buena idea una opción de misiones, lo que ayudaría para conocer más a cada personaje o al menos la capacidad de juego Wi-Fi; en fin, esperemos que para la secuela se trabaje más en ese sentido.

EL REGRESO DE LOS HÉROES

Después de ver tantos juegos de Naruto pero ninguno de pelea en el Nintendo DS, realmente se agradece el esfuerzo al desarrollar **Ninja Destiny**, que aunque tardó un poco en llegar a nuestro continente, nos hará pasar grandes ratos, no sólo a los seguidores de la animación, sino también a todo aquel que aprecie los buenos títulos de este género, así que prepara tus kunais y shurikens para esta nueva aventura.










En busca del Jinchuriki...

El zorro de nueve colas que posee **Naruto** es perseguido por muchas personas, pero quien ha mostrado especial interés es la organización secreta conocida como **Akatsuki**, que cuenta con estos miembros.

Uchiha Itachi

Considerado por muchos el personaje más poderoso de la serie, **Itachi** deja Konoha tras destruir por completo a su clan; sólo deja un sobreviviente, su pequeño hermano **Sasuke**, quien ahora lo persigue en busca de venganza. Su técnica principal se llama Mangekyou Sharingan, con la cual crea ilusiones en la mente de sus enemigos, provocándoles el sufrimiento de un año en sólo un segundo. La frase que lo caracteriza es "Ser excelente también tiene sus problemas".

Deidara

Este ninja no es tan fuerte en el combate cuerpo a cuerpo, su principal virtud la encontramos en crear figuras explosivas a base de un extraño material que consume mediante bocas que tiene en las palmas de sus manos. Aún no aparece en el anime en América, pero en Japón es de los personajes más populares, sobre todo por su visión de la belleza, la que asegura ser más valiosa mientras menos exista.

Sasori

El maestro de las marionetas se vio desde niño interesado en el arte de la pelea usando estos "objetos", pero la muerte de sus padres lo hizo adentrarse más, al grado de crear marionetas con la figura de su familia y posteriormente intentar lo mismo con su propia persona. A diferencia de **Deidara**, **Sasori** cree que la verdadera belleza es la que perdura por siempre.

LOS EXPERTOS COMENTAN...



MASTER

Ya era tiempo de que tuviéramos un juego de peleas basado en **Naruto** para el Nintendo DS, aunque tiene algunas fallas como la limitada cantidad de opciones, lo cual se compensa con el agradable ritmo de las peleas. Yo no lo veo tan lento como se dice, más bien algo táctico, ya que de este modo puedes usar los ítems de la pantalla inferior más tranquilamente. Me hubiera encantado un modo de batalla *on-line*, pero al ya anunciarse una secuela en Japón, es probable que esto se pueda dar; tendremos que esperar un poco.



CROW

Por fin D3 Publisher se decidió a crear un juego de peleas de **Naruto** para el Nintendo DS. Si recuerdas, hasta hace poco sólo habíamos tenido versiones de aventura y eran buenas, pero nada como algo que englobe la sensación de combate que presenta esta historia en cada episodio. El *gameplay* es bastante amigable, en la pantalla superior se lleva a cabo la pelea mientras en la táctil puedes elegir de entre varios ítems para ocuparlos en el momento más estratégico. Me hubiera gustado que fuera para cuatro jugadores como en el Wii, pero por lo menos ya es un avance.

PANTEÓN

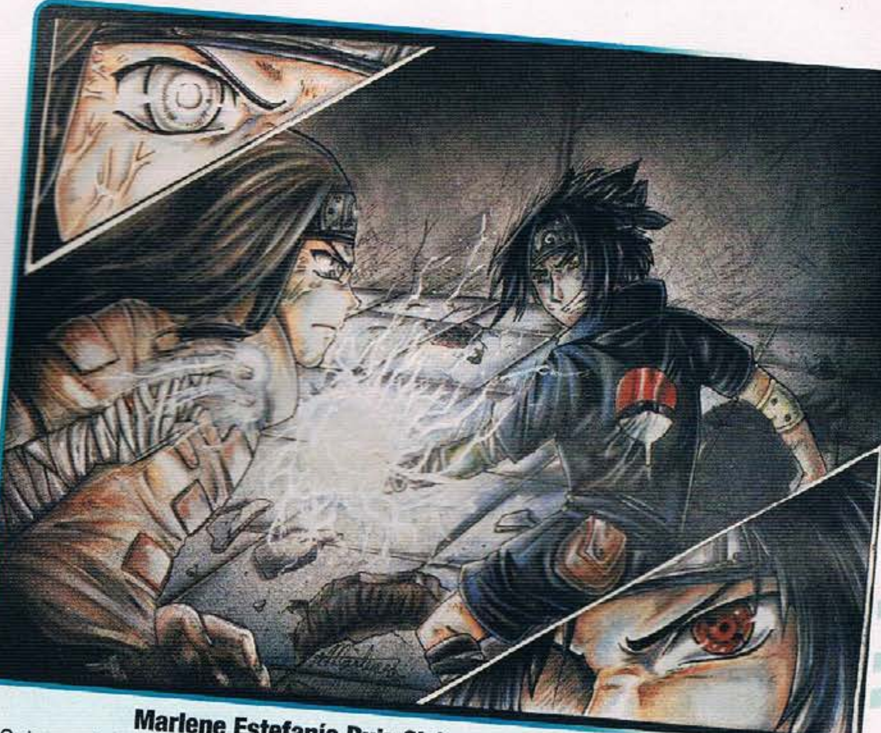
Parece mentira que se sigan vendiendo estos juegos... no tengo nada en contra de la serie, fuera de que es otro niño que quiere ser el mejor y bla bla bla; pero el sacar tantos juegos es una burla para las franquicias que tratan de ofrecer algo novedoso a nosotros los videojugadores. ¿Qué puedo decir? Es **Naruto**, golpes, personajes "nuevos", para NDS... pero nada más. Prefiero recomendarte algo que realmente te divierta y que puedas llevar en tu sistema portátil consentido como **Fifa Street**, antes de dar mi visto bueno a esta opción que para ser sinceros, es sólo para los fans a morir de la serie.

GALERÍA

Es todo un placer ver cómo mes con mes esta sección se convierte en una de tus favoritas; siempre recibimos una enorme cantidad de dibujos, por lo que decidir al ganador resulta bastante complicado y esta ocasión no ha sido la excepción. Esperemos la disfrutes.



Ruth Angélica Torrejón
Puebla, Puebla



Marlene Estefanía Ruiz Chávez; Silao, Guanajuato.

Quien se lleva las palmas en esta ocasión, es nuestra amiga Marlene, con su increíble dibujo de una lucha que todos hemos esperado en Naruto, pero que por desgracia no se ha presentado, ¿Quién ganaría, el Sharingan o el Byakugan? Por lo pronto aquí podemos darnos una buena idea de lo que ocurriría gracias al gran trazo de nuestra amiga.

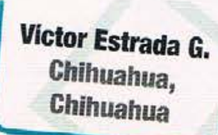
ARTE DEL MES



Danilo Arévalo Soto
Chillan, Chile

Shaquile Lugo Feliciano
Guánica, Puerto Rico





Víctor Estrada G.
Chihuahua, Chihuahua





Héctor Altamirano Villegas
Tepic, Nayarit



Christian Cortés Jaramillo
Aguascalientes, Aguascalientes

Uno de los juegos más memorables de Wii ha servido como inspiración para nuestro amigo Christian, quien nos demuestra su gran talento para el dibujo.



Salvador Ernesto Lima
El Salvador, Centroamérica





Benjamín "Mimo" Muñoz
Los Ángeles, Chile



Edgar Omar Chávez
Cd. Juárez, Chihuahua

Seguro que todos hemos quedado deleitados con las grandes obras que nos han hecho favor de mandar nuestros lectores; te recordamos que ahora puedes enviarnos tus dibujos en el tamaño y material que gustes, para que no limites tu imaginación y puedas sorprendernos cada vez más. Mientras más original sea, más oportunidades tendrás para que sea publicado, así que no pierdas tiempo y mándanos tus trabajos a la siguiente dirección.

Av. Vasco de Quiroga No. 2000, Edificio E, piso 2, colonia Santa Fe, Delegación Álvaro Obregón, C.P. 01210, México, D.F.

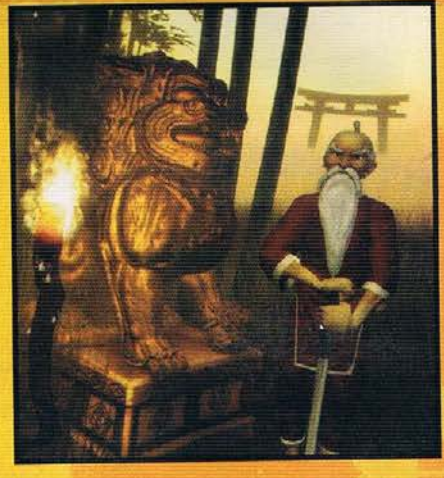
NINJA REFLEX

¡ATENCIÓN A TODOS LOS NINJAS!

Si eres de los que disfrutan de las aventuras de las Teenage Mutant Ninja Turtles, te emocionas con combates de artes marciales y eres fan de las katanas, no vayas a dejar de leer este interesante A Fondo en el que te comentamos todo lo que esta nueva opción de Electronic Arts tiene para los videojugadores que sufren delirio de Ryu Hayabusa. Ninja Reflex es un juego desarrollado por Sanzaru Games, en el cual podrás divertirte con tus familiares y amigos en diversas disciplinas propias de los guerreros del Lejano Oriente, que han sido tan recurrentes en los videojuegos, películas y demás medios de entretenimiento. Ponte tu máscara, toma tu espada ¡y prepárate a demostrar al mundo que tienes las aptitudes de ser un verdadero ninja!

¿DE QUÉ SE TRATA?

Una de las principales virtudes de un buen ninja es no desesperarse. Vamos a ver poco a poco qué es lo que ofrece **Ninja Reflex** y podrás decidirte a seguir el camino de estos misteriosos personajes. El objetivo de **NR** es medir tus reflejos y reacciones, al mismo tiempo que compites contra tus oponentes en amistosas pero desafiantes pruebas. En su forma más básica, **Ninja Reflex** es un juego tipo Party, el cual aprovecha muy bien las bondades y capacidades del control del Wii de manera muy similar a títulos como **Wario Ware Smooth Moves**, **Mario Party** 8 y otros más. Como podrás imaginarte, el concepto se enfoca más en la diversión para varios jugadores y no en la típica historia de un solo guerrero que debe salvar al mundo o algo así; a nosotros nos pareció una idea que merece un buen vistazo; sigue leyendo y verás por qué.









ADICCIÓN







VARIEDAD







MULTIPLAYER





CUANDO EL REPLAY VALUE ES LO MÁS IMPORTANTE...

Juegos *multiplayer* hay muchos, pero hubo demasiados clones de **Mario Party** en el mercado hace un par de años; es difícil interesarse por un juego de este tipo sin tener un poco de escepticismo, pero créenos que nuestra curiosidad fue recompensada con este entretenido título. En **Ninja Reflex** encontrarás varios retos enfocados en las artes marciales necesarios para convertirse en un ninja; cada una de estas actividades mide tus reflejos (de ahí el nombre) y canaliza tus reacciones con una precisión de milésimas de segundo. Conforme vayas desarrollando tus habilidades ninjas, irás obteniendo puntos y ganando cinturones de parte de tu Sensei personal. Pero eso no lo es todo, puedes competir contra tus amigos en feroces batallas y combates para cuatro personas para ver quién es el mejor de todos en esta mortífera arte marcial.





Compañía: **Electronic Arts**
Desarrollador: **Sanzaru Games/ Nunchuk Games**
Categoría: **Party**





¿Y... DÓNDE ESTÁ EL SR. MIYAGI?

En **Ninja Reflex** comienzas como un aspirante a ninja; para poder conseguir tal título es necesario que pases todas las pruebas satisfactoriamente. Cada disciplina es un minijuego, similar a los de **Rayman Raving Rabbids**; por esta razón, es muy recomendable para todo tipo de jugadores, incluyendo a los papás. Seguramente has visto las avanzadas técnicas de entrenamiento del inigualable **Sr. Miyagi** (el maestro de **Daniel Larusso**). Aquí se enfocan en este mismo tipo de ejercicios poco ortodoxos de bajo presupuesto; así que no te sorprenderás cuando te pidan atrapar a una mosca con palillos de madera, o bien, capturar un pez.



CONVIRTIÉNDOTE EN NINJA

Son seis tipos de retos básicamente, cada uno dividido en misiones que suben de dificultad paulatinamente. Aquí hallarás divertidas disciplinas como lanzamiento de shuriken, uso de la katana, entrenamiento con los chacos, entre otros. Dependiendo de tu desempeño en cada uno de los niveles, podrás presentar las pruebas para conseguir el siguiente rango, el cual consiste en presentar varios retos seleccionados al azar. Para realizar cada actividad, tendrás que emplear metódicamente el Wiimote y nunchuk según sea el caso; por ejemplo, para cazar a la mosca, presiona A y B como si cada uno fuera un palillo. No todo será tan sencillo, a veces deberás capturar a varias moscas rápidamente o bien una sola, pero la cual es sumamente veloz.



¿VALE REALMENTE LA PENA?

Los controles y el *gameplay* son muy buenos, y la precisión es milimétrica. Su lado flaco es que un jugador experimentado lo puede terminar en poco tiempo, por lo cual no te durará más de un fin de semana si eres de los que ya tienen el dedo pulgar con la forma del Pad. Afortunadamente, son el *Replay Value* y su modo *multiplayer* los que lo salvan y lo convierten en una buena opción para los que gustan de reunirse con sus cuates o familia.





Ninjerías

- En la historia de Japón, un ninja era un sujeto entrenado especialmente en una gran variedad de artes ortodoxas de la guerra. Los ninjas podían realizar diferentes servicios a la comunidad como eliminar enemigos, espionaje y otros similares.

- Los ninjas se valían de sus artes de espionaje y no detección para tener una ventaja contra sus contrapartes mejor armadas: los samuráis.

- Como sabrás, los ninjas han sido famosos en numerosas películas, historias, cómics y por supuesto en los videojuegos, entre los que destacan series como **Teenage Mutant Ninja Turtles**, **Naruto**, **Mistical Ninja Goemon**, **Zen Intergalactic Ninja**, **Mortal Kombat**, **Samurai Showdown** y, desde luego, **Ninja Gaiden**, entre muchos más.

- Entre los ninjas más famosos de los videojuegos están: **Ryu Hayabusa**, **Mai Shiranui**, **Goemon**, **Zen**, **Donatello**, **Raphael**, **Leonardo**, **Michael Angelo** y **Scorpion** (**Sub-Zero** no es un ninja, sino un Lin Kuei, por si te lo preguntabas).

LOS EXPERTOS COMENTAN...



MASTER

Los minujuegos siempre van a ser divertidos, y que mejor cuando tienen una historia para darles cierto toque de emoción, como ocurre en **Ninja Reflex**, que aunque no es algo muy elaborado, sirve prerfecto como pretexto.
Ser un ninja no es nada sencillo (**Naruto** nos puede confrimar esto), pero si tienes tus dudas, en este juego podrás seguir todo el entrenamiento, que se debe completar para ostentar tal rango. Las gráficas son buenas, nada del otro mundo, pero logran transmitir lo que desean, al igual que la música. Debes probarlo antes de adquirirlo, a menos que te encante **Wario Ware**.



CROW

El Wii se ha prestado mucho a los minijuegos, ya sea por la difusión que tiene o por la forma tan dinámica para utilizar sus controles. En este caso, **Ninja Reflex** es la alternativa de Electronic Arts para llegar a los videojugadores casuales que buscan un título que sea divertido de momento, pero que no necesites de altos conocimientos para terminarlo o cruzar algún nivel. Los movimientos son básicos, simples giros de control o muñeca que se traducen en acciones directas en la pantalla, todo referene a las habilidades y entrenamiento ninja. En concreto, simple, pero entretenido.



PANTEÓN

Si eres de los que no se pierden ni una sola de las películas de Bruce Lee, Karate Kid, Van Damme y de pilón las de Jackie Chan, ¡no puedes dejar de jugar **Ninja Reflex**! Se trata de una buena opción con mucha diversión para cuatro personas en donde podrás participar en minijuegos para irte entrenando en las misteriosas artes ninja como cazar una mosca con palillos chinos y saber manejar la katana sin cortarte una mano. **Ninja Reflex** puede ser muy sencillo realmente, pero lo compensa con lo bueno que se ponen las retas con tus cuates por su genial *multiplayer*, si te gusta reunirte con tus familiares y/o amigos a jugar el fin de semana.

MARIADOS



Hemos recibido varias preguntas acerca del exitazo de NES, **Super Mario Bros. 3**, debido a que muchos jugadores no dudaron en descargarlo para tenerlo en sus Wii. Por esta razón, hemos puesto todas las dudas juntas para poder responderles a todos.

¿Cómo hacer que aparezca el barco blanco que sale de repente en el mapa?

Para lograrlo debe de haber al menos un Hammer Brother caminando por alguna parte del mapa, pues éste será convertido en el esquivo navío lleno de monedas. En alguna de las escenas debes juntar monedas de manera que sean múltiplos de 11, pero debe ser la misma decena que tu puntuación al terminar la etapa. Por ejemplo: si tienes 35040, debes conseguir 44 monedas, y así el **Hammer Brother** será transformado en el barco blanco. Ojo: sólo puedes hacer esto en los mundos 1, 3, 5 y 6.

¿Cómo hacer para que cambie la nota de agradecimiento al final de cada mundo?

Para conseguir una misiva distinta, debes derrotar al hijo de **Bowser** correspondiente con alguno de los disfraces especiales de **Mario**, ya sea de rana, Hammer Mario o Tannooki. Obviamente es mucho más difícil con el traje de rana, pero resulta un buen reto, ¿crees lograrlo?

¿En dónde están las flautas que me llevan a la zona de warp?

Nivel 1-3
Llega hasta el bloque blanco casi al final de nivel y agáchate sobre de él por cinco segundos; **Mario** (o **Luigi**) caerá detrás del bloque y podrás correr hasta el final para pasar detrás del fondo negro y encontrar la primera flauta.

Nivel 1 (Fortaleza)
Usa a Raccoon Mario y cuando llegues a la primera puerta, corre para que vueles sobre el escenario y avanza a la derecha para que entres a un pasillo secreto y encuentres la flauta.

Nivel 2
Obtenla al vencer a uno de los **Hammer Brothers** de este mundo, pero para ello necesitarás usar un martillo para romper la roca que está en la parte superior derecha del mundo; dentro de esta zona hay varias cosas y el Hammer Brother que necesitas vencer.

¿Cómo se consigue el juego de cartas que aparece al azar en el mapa?

En cualquiera de las escenas debes obtener más de 80,000 puntos y terminarla satisfactoriamente para que saliendo aparezca el bonus que te puede dar más vidas.

Ya tengo las flautas, pero ninguna me lleva al mundo 8, ¿qué hago?

Necesitas dos flautas para poder llegar al mundo de **Bowser**; usa la primera para llegar a la Warp Zone y ahí mismo usa la segunda para que seas transportado a la guarida de Bowser... aunque recuerda que todavía debes pasar su armada.







Me dijeron que se puede tener más velocidad que las que vienen por default en **Street Fighter II Turbo: Hyper Fighting** (que de por sí es rápido); ¿cómo se hace para obtenerlas?

Carlos Domínguez
México, D.F.

Cuando el logo de Capcom desaparezca en los créditos, presiona en secuencia: Abajo, R, Arriba, L, Y, B en el control 2.



Hola, Club Nintendo, ¿me pueden dar por favor la clave de **Final Fight** para ingresar a la pantalla donde se configuran algunas opciones? Cuídense mucho y gracias.

Alfredo "El Moreno" Córdoba
Vía correo electrónico

Claro, sólo debes mantener presionado el botón L y luego Start en la pantalla del título para que puedas habilitar esta opción.

¡Hola, chavos de Club Nintendo! Acabo de descargar el juego **Castlevania II: Simon´s Quest** para mi Consola Virtual, pero ya me atoré y no puedo avanzar más. Mis preguntas son: ¿exactamente qué es lo que hay que hacer con el sujeto de la barca que me pasa de un lado al otro?; porque en algunos pueblos no puedo encontrar quién me venda ni cómo consigo dinero rápidamente, pues ya me cansé de eliminar esqueletos y hombres lobo y me cuesta trabajo tener más corazones. Espero me puedan ayudar.

Arturo Macías
Vía correo electrónico

Hola, Arturo, tus dudas tienen respuestas simples, pero es común que muchos se pierdan en este juegazo de Konami, así que presta atención: para conseguir los corazones de manera eficiente debes entrar a un pueblo cualquiera cuando sea de noche equipando tu mejor arma que tengas, así podrás eliminar a todos los zombis y conseguir corazones grandes (y mitades de éstos) por cada uno. Sólo sitúate en un lugar donde veas que aparecen de un lado y otro y mantente caminando de izquierda a derecha para que los vayas acabando conforme vayan saliendo. Ahora bien, en ciertos pueblos no hay comerciantes aparentemente, pero si compras el agua bendita y la lanzas en las paredes y pisos, encontrarás bloques falsos que dan al escondite de los vendedores ocultos; recuerda haber conseguido antes corazones para comprarles. Finalmente, obtén el corazón de Drácula llevándole una serenata... no es cierto, lo puedes encontrar en la mansión Rover; equípalo para que cuando hables con el Ferryman, éste te lleve a un lugar totalmente distinto.



Acabo de encontrar por fin el juego de Resident Evil para Nintendo GameCube, pero tengo problemas con unos zombis rojos que son muy difíciles y no sé ni de dónde salieron; ¿cómo puedo acabarlos, porque hay varios en toda la mansión y no puedo entrar?

S.D.C.
Querétaro, Qro.

Esos molestos zombis se llaman Crimson Heads y puedes evitar que salgan desde el principio del juego; la clave es conseguir el encendedor y la garrafita en donde puedes guardar keroseno. Cuando enfrentes a un zombi normal, trata de volarle la cabeza con la escopeta para que no se levante después convertido en un Crimson Head; si no puedes, entonces usa el keroseno y el encendedor para quemarlo y que no vuelva a levantarse.

A STEVEN SPIELBERG | EA GAME

BOOM BLOX™

JUEGOS BASADOS EN PUZZLES SALEN A MONTONES, PERO MUY POCOS SON LOS QUE TIENEN LO NECESARIO PARA SOBRESALIR, BOOM BLOX ES UN CLARO EJEMPLO DE CREATIVIDAD.

Si ya estás cansado de los mismos juegos de siempre y quieres conocer algo novedoso, lo más indicado es que pruebes **Boom Blox.** Quizá no hayas escuchado mucho de él, pero se trata de una propuesta fresca, diferente, que Electronic Arts ha preparado de manera exclusiva en el mundo de las consolas para Wii, ya que es la única que tiene las cualidades suficientes para poder darle vida a esta creación, la cual sin duda dará mucho de qué hablar en los próximos meses; así que no te quedes fuera y entérate de qué trata este divertido juego de *Puzzle*.





Del cine a los videojuegos

Este título resulta muy especial por un detalle en particular: es el primero en el qu se ve involucrado directamente Steven Spielberg, sí, el famoso director de cin desde hace ya varios años ha seguido muy de cerca esta industria, pues según co menta siempre se da tiempo para jugar, por lo que ahora que Electronic Arts le h dado la oportunidad de colaborar con ellos, no lo ha pensado dos veces y ha apor tado lo mejor de sí mismo para desarrollar un juego diferente.





Han pasado varios años desde que Spielberg tenía en mente crear un videojueg si eres lector de hace tiempo debes recordar que cuando salió el Nintendo 64 co mentó varias veces que le gustaría desarrollar algo para dicha consola; y la verda es que después de ver **Super Mario 64** todo mundo quedaba impactado, es obvi que Spielberg no se podía quedar sólo mirando... Pero pasó el tiempo y es ahor cuando por fin logró uno de sus sueños: crear un videojuego.

Compañía: **Electronic Arts**
Desarrollador: **Electronic Arts**
Categoría: **Puzzle**

Primero que nada debemos decir que creemos que el hecho de que se haya fijado por primera vez en el Nintendo 64 y ahora en Wii no es una coincidencia; hablo de que la Gran N siempre ha estado buscando maneras para innovar, y esa es la principal razón de existir del juego, el representar algo fresco.

1 - 2 



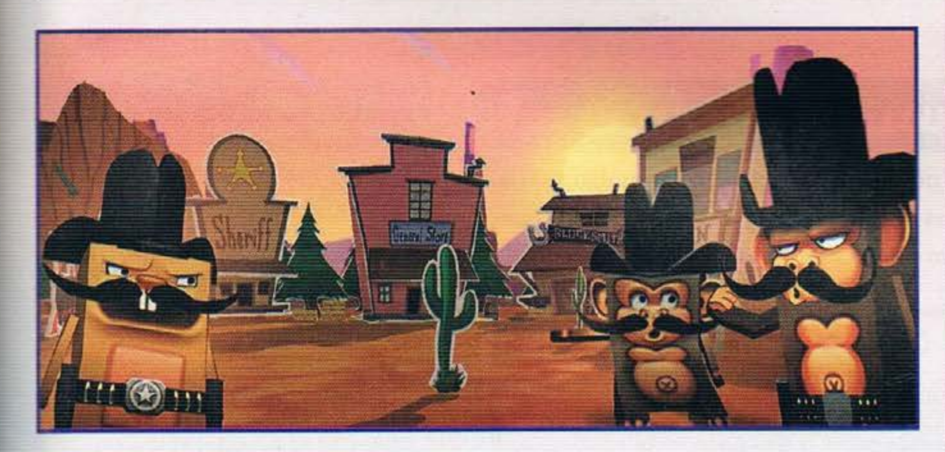






Cuida tu pulso

Para lograrlo sólo vas a requerir del Wiimote, apuntar a la parte que desees destruir y presionar un botón; con eso lanzarás un objeto que te ayudará en tu cometido. Parece de lo más simple, ¿verdad?, y pues en cierta parte así es, pero dominarlo es lo que te costará trabajo, ya que el verdadero reto es evitar que la arquitectura pierda su sentido, que se venga abajo; cuando eso ocurra será el final de la escena y deberás comenzar nuevamente desde cero.



Cada bloque que eliminas tiene un efecto diferente, algunos sólo se deslizan, pero otros causan una ligera explosión que puede provocar un caos si no estás preparado. Por ejemplo, tienes que ser muy observador para saber cuál es la primera pieza que debes mover o quitar, y esto es lo mejor del juego, que tal vez al inicio no te des cuenta que estés mal, pero después, cuando hagas otro movimiento, te puedes arrepentir de alguno previo; digamos que tienes que ir un paso adelante, visualizar todo lo que pueda ocurrir.

Los escenarios van a ser muy distintos uno del otro, mostrándote diversos entornos que influirán en la temática de la estructura que debes acomodar. Se puede decir que el juego es una combinación de Jenga, Lolo y Palillos Chinos, una propuesta diferente, que según Spielberg se inspiró en su primera experiencia con el Wii (la cual fue con Miyamoto... así cualquiera se inspira). Lo más importante es que te obliga a pensar, muy al estilo de **Brain Age**, ya que también tienes un tiempo límite, y debes tomar decisiones rápidas y correctas.

NADIE PUEDE QUEDAR FUERA

La primera preocupación de Spielberg era que el juego debía ser apto para todas las edades, no podía dejar fuera a nadie, ya que como él mismo ha comentado, gusta de jugar con sus hijos, así que eso mismo quiere fomentar a través de **Boom Blox**, la unión con la familia, con los amigos, que a pesar de que sólo juegue una persona, todas puedan dar soluciones o alternativas para completar los diversos *puzzles* que han sido incluidos. Pero bueno, ahora pasemos a la parte importante, el *gameplay*.





Diversión para un largo rato

Completar cada nivel te va a llevar un buen rato, así que por cuestiones de *replay value* no vas a tener quejas, y mucho menos si tomamos en cuenta que se han diseñado 300 escenarios; imagínate, si un juego como **Monkey Ball** con 100 ya lo consideramos largo, con Boom Blox pasarás largas tardes conviviendo con tus amigos mientras intentas completarlos.





Otro extra interesante es la modalidad versus, fundamental para cualquier juego de *Puzzle*; aquí consiste en ver quién de los dos competidores puede completar un escenario de forma más rápida, lo que te ayuda a mejorar tu nivel para el modo principal. Además, para que no te aburras en los días de lluvia cuando no puedes salir de tu casa, cuenta con opción de juego Wi-Fi, así que no vas a parar nunca, puedes jugar con conocidos o personas de todo el mundo.

Expande tu mente

Boom Blox es un juego que tiene un objetivo muy claro: seguir expandiendo el mercado y demostrar que los juegos no tienen que ser complicados o violentos para ser buenos. Te lo recomendamos, no vas a tener problemas en disfrutarlo, además de que al apoyar este tipo de ideas se promueve la creación de nuevos conceptos, y pronto más compañías seguirán este camino.



Séptima fila

Spielberg es un maestro del séptimo arte y para muestra te vamos a dejar con una descripción de:

Rescatando al Soldado Ryan

Una historia real, en la que se nos relata el dolor y sufrimiento de una señora que ha perdido dos de sus tres hijos en movimientos bélicos, por lo que al tercero lo atesora bastante. Por desgracia él también se ve inmiscuido en un conflicto; debido a eso, la gente detrás de él, al enterarse de la trágica historia de su familia, decide enviar a un escuadrón especial para rescatarlo y llevarlo con su madre. Lo interesante de la cinta es el desarrollo de cada personaje relacionado en la misión, todo un clásico.

E.T. el extraterrestre

Sin duda una de las mejores películas de **Steven Spielberg** y tal vez de todos los tiempos. Cuando apareció, allá por 1982, causó gran revuelo por los increíbles efectos especiales, pero además por la historia tan emotiva que maneja, donde un extraterrestre es prácticamente abandonado en la Tierra, y por ello se siente solo, con miedo; por fortuna se encuentra con Eliot, un joven que pasará mil peripecias para ayudarlo a volver a su casa. Una película que todo buen fan del cine debe conocer.

Jurassic Park:

Para definir este filme en una palabra podríamos decir que es "polémico", ya que a muchas personas les encanta pero a otras les parece mala; como quiera que sea, es una historia que ha marcado el cine; en ella se plantea un futuro donde la clonación está tan avanzada que gracias a un mosquito congelado se pueden traer a la vida a varias especies extintas de dinosaurios. Tienes que conocerla para poder dar un juicio, pero lo que sí es asombroso son los efectos visuales: pareciera que los dinosaurios realmente existen. Todo un deleite.

LOS EXPERTOS COMENTAN...



MASTER

Siendo honesto, no esperaba tanto de este juego, me lo imaginaba como **Tetrisphere**, es decir, bueno pero hasta ahí; sin embargo, es un concepto totalmente nuevo que viene no sólo a reforzar la librería de títulos de Wii, sino que también demuestra que la consola permite una versatilidad que no se puede alcanzar en otras plataformas. Lo mejor es su gran reto, por encima de la modalidad *on-line*, ya que es una temática diferente que permite que desarrolles tu talento como videojugador. **Boom Blox** puede ser el inicio de una gran franquicia.



CROW

Es un hecho que en cuestiones de juegos de puzzle aún no se termina de escribir la historia; hemos visto desde el clásico Tetris, hasta otros más aventurados como **Wetrix**, **Tetrisphere**, **Zookeeper** y varios más. Ahora, para continuar con la diversidad, EA nos pone sobre la mesa un título producido por **Spielberg**, el cual toma referencia en otros conceptos para crear uno propio; es innegable la similitud con **Jenga**, pues aquí jugarás al arquitecto tratando de quitar o destruir una pieza de forma estratégica para evitar el colapso de tu estructura. Creativo, desafiante y con opción a conexión Wi-Fi.



PANTEÓN

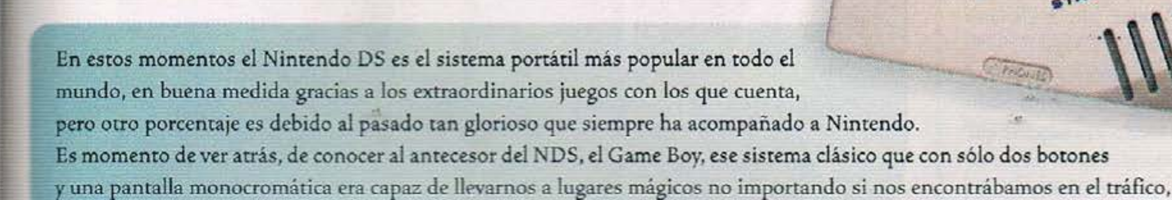
Boom Blox es uno de esos juegos interesantes, sencillos y bastante divertidos que tanto nos agradan; como todo buen videojugador sabe, es el *gameplay* y el *Replay Value* lo que cuentan, así que no deberás esperar la historia más elaborada del mundo en **Boom Blox**; aquí no hay princesas ni reinos que salvar, ni mucho menos tendrás que escapar de mansiones rebosantes de zombis; el concepto es simple y entretenido, pero no creas que se trata sólo de acomodar piezas y ya, tendrás que usar todas tus artimañas y pericia para ganarle a todos tus rivales o amigos.



Los años maravillosos

El comienzo de una nueva forma de juego

GAME BOY®


En estos momentos el Nintendo DS es el sistema portátil más popular en todo el mundo, en buena medida gracias a los extraordinarios juegos con los que cuenta, pero otro porcentaje es debido al pasado tan glorioso que siempre ha acompañado a Nintendo. Es momento de ver atrás, de conocer al antecesor del NDS, el Game Boy, ese sistema clásico que con sólo dos botones y una pantalla monocromática era capaz de llevarnos a lugares mágicos no importando si nos encontrábamos en el tráfico, una fila, la escuela o el trabajo; siempre nos hacía compañía.

El nacimiento

A principios de los años 80, Nintendo tenía en el mercado los Game & Watch, que no son otra cosa más que unos sistemas portátiles con juegos "precargados", pero se volvieron tan populares que la compañía decidió dar un paso más allá y prácticamente crear un nuevo camino en la industria con el desarrollo del Game Boy. Obviamente un proyecto tan importante no podía ser tomado tan a la ligera, por lo que se le encargó a una de las personas más importantes dentro de Nintendo, Gupei Yokoy, que, entre otras cosas, fue quien dio vida a la serie **Metroid**; él fue quien optó por que el juego fuera protagonizado por una mujer, **Samus**, que en aquellos años no era algo tan común.

El proyecto avanzó y quedó listo para ver la luz en 1989, año en el que el mundo quedó sorprendido por tan pequeño aparato; era como llevar un NES de bolsillo. El fenómeno que generó ha sido uno de los más grandes que se recuerden, no había persona que no deseara tener un Game Boy, de hecho, nuestros lectores veteranos deben recordar que tener uno de estos sistemas en ese tiempo representaba ser el centro de atención en la escuela o las reuniones con los amigos.

La clave del éxito

Primero que nada, para que este sistema fuera tan popular, tenemos que hablar de la sencillez tanto de su diseño como de su estructura interna; primeramente tenemos un Pad y los míticos botones A y B, que permitían la interacción con el ambiente del juego, que veíamos en una pequeña pantalla de color verde. Sus especificaciones no espantan a nadie, mucho menos en estos días; imagina que su procesador era de 8 bits, y su memoria RAM apenas llegaba a los 8...KB. Su pantalla, como ya comentamos, era de color verde, y en ella podíamos apreciar hasta cuatro tonalidades diferentes de color gris.

Como puedes notar, técnicamente no era nada del otro mundo, pero eso era precisamente lo que lo volvía especial, ya que para lograr títulos excelentes se debía ser creativo, usar al máximo la imaginación para explotar el Game Boy a todo lo que daba y así lograr algunas joyas, juegos que son considerados de los mejores de la historia, y de los cuales te vamos a mencionar un poco de algunos de ellos.







El sistema tuvo infinidad de joyas, no podremos olvidar nunca títulos como Donkey Kong Land o Metroid II; en seguida te hablaremos de algunos de ellos, los cuales consideramos de los mejores que existieron, no sólo para el primer GB, sino también de toda la historia de los videojuegos.

Super Mario Land

Una consola tan popular como el Game Boy debía tener un juego del personaje más emblemático de la industria, es decir, **Mario**, y así fue: en 1989 apareció **Super Mario Land**. El título que tomaba las bases vistas en la serie de NES, o sea, un juego de plataformas donde debemos completar varios niveles para al final vencer a un enemigo único. Realmente fue un juego excelente, que aun con las limitantes del sistema, los programadores crearon una historia totalmente original.

Todo gira en torno a una princesa... pero no a **Peach** como era una tradición, aquí la damisela en desgracia se llama **Daisy** (quien ahora ha retomado su fama gracias a **Mario Strikers** o **Mario Tennis**); ella ha sido raptada por un nuevo enemigo llamado **Tatanga**, quien es un extraterrestre de color morado. A muchos no les gustó el cambio de personajes, es decir, querían de nuevo a **Bowser**, pero lo cierto es que le dio bastante frescura a la saga.

Su movilidad es perfecta, como es una tradición en los juegos de **Mario** y lo mejor es que el reto se mantiene intacto. Existió un par de secuelas de **Mario Land**, pero después la saga se perdió, ojalá pronto regrese con un juego para Nintendo DS, eso sería genial, pero por lo pronto si tienes este juego puedes recordar las viejas glorias de la Gran N.



Deberemos cruzar los dedos para ver de nuevo esta gran serie de regreso, que generó muchos nuevos personajes como Daisy.

Killer Instinct

Los juegos de pelea siempre sufrieron al ser adaptados al Game Boy, pero hubo grandes trabajos como **Killer Instinct**, de los genios de Rare. Como muchos deben saber, dicho juego fue desarrollado entre el equipo inglés y Nintendo para Arcadias en 1995, de los primeros en usar la tecnología ACM (Modelado Avanzado por Computadora); sus gráficos eran de lo más espectacular que jamás se haya visto, su llegada al Nintendo 64 (cuando saliera) era obvia, pero no dos de sus adaptaciones...

Fue lanzado para Super Nintendo y para Game Boy; lógicamente dicha adaptación al sistema portátil iba a diferir bastante del original en cuestiones técnicas, pero en cuanto al *gameplay*, que es lo importante, respetó cada aspecto del título. La base del juego son los combos, y a pesar de sólo usar dos botones, no se pierde para nada la esencia, sólo varía la secuencia de los movimientos, pero no es nada que no se pueda dominar.

Para los gráficos se usaron los mismos modelos de la versión original, lo que creaba una gran impresión; todo tenía volumen, lo que aunado con la increíble música, generaba una gran experiencia.





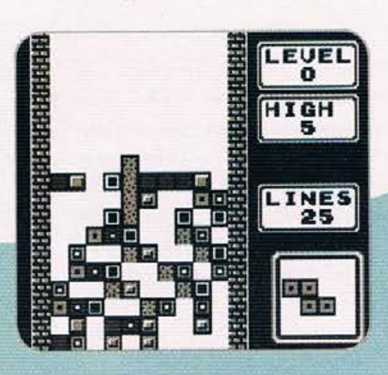
Tetris

Desarrollado por Alexey Pajitnov, este juego no sólo ha sido uno de los más populares de todos los tiempos, sino que también fue el título con el que se ponía a la venta el sistema, por lo que sobra decir el efecto que produjo tal combinación. Si no sabes qué es o cómo se juega Tetris (lo que resulta casi imposible) vamos a explicarte rápidamente su mecánica.

Se puede decir que aquí es donde nacieron los juegos de Puzzle, su idea es sumamente sencilla pero muy adictiva; en la pantalla verás un rectángulo donde debes acomodar varias piezas que saldrán en la parte superior de la pantalla; el chiste es que puedas formar líneas horizontales. Cuando lo anterior ocurra, desaparecerá, aumentando el espacio en pantalla que tienes para jugar; la idea de esto es impedir que las piezas lleguen al límite superior, ya que de hacerlo habrás perdido.

Se han visto incontables versiones de **Tetris** para casi cada plataforma existente, pero esta para Game Boy era especial; además de ser la primera que se comercializaba a tal magnitud, incluía a los personajes de Nintendo si se completaba más allá del nivel 9. Es todo un clásico que si tienes Game Boy no puede faltar en tu colección.





The Legend of Zelda: Link's Awakening

Cuando todo mundo estaba impresionado después de haber terminado **A Link To The Past** en el Super Nintendo, La Gran N aún guardaba una sorpresa en la manga, y era este juego, el primero de La Leyenda de **Zelda** en aparecer para un sistema portátil. El debut de esta franquicia no podía ser de otra manera, simplemente un título perfecto por donde se le viera, que aun hoy es considerado de los mejores de la serie por los seguidores de **Link**.

La historia gira en torno a una misteriosa isla donde Link despierta después de haber sufrido un accidente mientras viajaba en una pequeña embarcación; ahí conoce a amigos y enemigos únicos en la serie, es decir, todo lo que ahí ocurre es un capítulo especial, más o menos como lo que vimos en **Majora's Mask** pero mejor trabajado, tanto en el argumento como en el aspecto técnico.

Gráficamente tenía el estilo de la versión de Super Nintendo, quizá sin los colores del sistema de 16 bits, pero Miyamoto y su equipo en verdad se esforzaron para crear todo un universo, desde bosques, playas, cuevas, una obra de arte; aunque después tuvo una reedición para el Game Boy Advance; no hay nada como disfrutarlo en un Game Boy original, donde se muestra en todo su esplendor.





The King of Fighters'95

Si Killer Intinct fue un gran juego de peleas, **KOF 95** representó la perfección del género en el sistema de 8 bits. Por aquellos años, hablamos de mediados de los 90, **KOF** era todo un fenómeno en las Arcadias, no había un solo local que estuviera vacío, por lo que todo mundo pedía una conversión a sistema casero, en ese caso, para el Super Nintendo, pero por razones que nunca se confirmaron, el juego no se hizo presente en dicha consola.

Para sorpresa de propios y extraños, el título sí tuvo una adaptación para Game Boy, contaba con la mayoría de las tercias originales, lo que permitía que siguieras la historia tal cual la Arcadia, y por si fuera poco, contaba con los movimientos originales de cada peleador, lo que era todo un deleite, sobre todo si elegías a **Kyo** o a Iori. Para tener los golpes y patadas completos se optó por que cada botón tuviera dos intensidades, así se solucionaba el problema y la sensación de Arcadia se mantenía.

En Japón salió **The King of Fighters'96**, un juego mucho más completo que su antecesor, que muchos conocieron en América gracias a la importación; entre muchas de sus ventajas teníamos a personajes ocultos y movimientos especiales exclusivos de la versión de Game Boy.



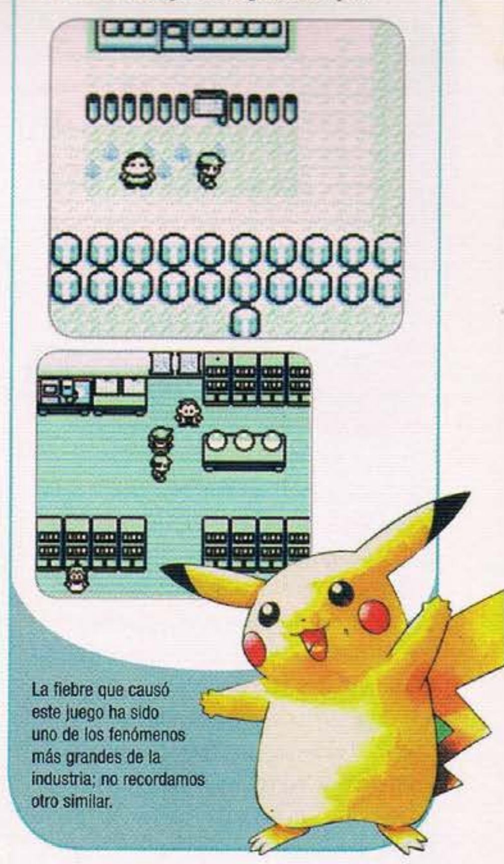


Pokémon

Si tuviéramos que escoger el juego más representativo del Game Boy, sin duda el que elegiríamos sería Pokémon; su salida ha sido uno de los sucesos más significativos de la industria de los videojuegos, se han vendido millones de copias en todo el mundo y todo empezó en el Game Boy. Satoshi Tajiri, un joven creativo, desarrolló una idea en donde combatieras usando pequeñas criaturas al estilo de Final Fantasy, es decir, por turnos, en el género RPG. Su idea, aunque buena, no estaba pulida, por lo que llegó a Nintendo a presentarla, y recibió la ayuda ni más ni menos que de Shigeru Miyamoto... El resto es historia.

Pokémon salió en Japón en tres diferentes versiones: Roja, Azul y Verde, de las cuales en América sólo pudimos disfrutar de las dos primeras, cada una contenía distintos monstruos, por lo que si querías tener tu colección completa (151 criaturas), debías poseer las tres, o tener amigos con ellas, y por medio del cable Link te las podían pasar para que tuvieras las faltantes.

Los gráficos eran muy buenos para el año en que salió a la venta; además, al ser un RPG no requería más que de un *gameplay* bien planeado. A estas alturas todo mundo juega Pokémon Pearl o Diamond, pero siempre es bueno conocer dónde se originó este gran concepto.



La fiebre que causó este juego ha sido uno de los fenómenos más grandes de la industria; no recordamos otro similar.

Los primeros intentos por mover al rey

Al ver el éxito tan abrumador que estaba teniendo el Game Boy de Nintendo, muchas compañías decidieron seguirle los pasos sacando al mercado sus propios sistemas de videojuegos portátiles... pero obviamente nunca fueron capaces de competir con el gigante. ¿Cuáles fueron sus errores? Velos por ti mismo en los siguientes ejemplos.

La compañía que lanzó un ataque casi inmediato fue Sega, quien puso en el mercado el Game Gear, un sistema mucho más grande y poderoso que el Game Boy de Nintendo; de hecho, gracias a que su pantalla era a color (de poco más de tres pulgadas y con una paleta de 4,000 colores disponibles) los juegos lucían prácticamente idénticos a su contraparte casera, el Master System, pero uno de sus principales problemas era que consumía demasiadas baterías, seis, las cuales duraban un par de horas cuando mucho, lo que aunado al poco apoyo que tuvo, lo mandó a la lona en cuanto a ventas.

Una historia muy curiosa la tenemos en relación con lo que hizo Atari, lanzando el sistema Lynx; tenía 8 bits en su procesador al igual que el del Game Boy, pantalla a color, más botones, y por si fuera poco hasta salió poco antes que el sistema de Nintendo, pero su alto costo y carencia de juegos fueron los que terminaron por desaparecer a la consola. Algún tiempo después salió Lynx 2, pero la historia no fue distinta.



La conclusión después de revisar los casos anteriores es bastante lógica, el problema fue que se dejaron llevar por los avances tecnológicos del momento; se preocuparon por ofrecer una buena resolución, más botones, pero descuidaron el lado comercial, la facilidad de programación, en fin, desde ese momento quedó claro que un sistema de videojuego no es grande por sus especificaciones, sino por sus títulos... aunque actualmente pareciera que no lo han entendido aún.

El inicio de

Un sistema tan popular como lo fue el Game Boy Clásico no podía quedarse sin recibir algunas modificaciones en su estructura; vamos a platicarte brevemente de algunas de ellas para que las conozcas mejor.

Llegó el color

En 1995, Nintendo, además de asombrarnos con los últimos títulos para el Super Nintendo, también se preocupaba por su sistema portátil, de modo que diseñó una línea especial titulada Play It Loud!, la cual tenía como característica principal que dejaba atrás el color gris para integrar seis diferentes tonalidades: verde, amarillo, azul, negro, transparente y rojo. Fue todo un éxito; las ya de por sí buenas ventas del sistema se incrementaron aún más, por lo que a Nintendo no lo quedó más remedio que preparar una nueva sorpresa.



Más portátil que nunca

Tan sólo un año después de ponerle color a su sistema, la Gran N mostró en el E3, junto con el Nintendo 64, el nuevo diseño del Game Boy, al que nombraron Pocket. Obviamente, la cualidad de este sistema era su tamaño, pues era no sólo mucho más pequeño y delgado que su antecesor, sino que además su resolución mejoraba; ahora era en color negro, no en verde como el primer diseño. Hubo varios modelos especiales de este Game Boy, pero uno de los más recordados fue el Ice Blue, una edición azul metálico.







El primer paso hacia el sueño...

Quizá ahora a todos se les haga de lo más normal el hecho de tener luz en su Nintendo DS o Game Boy Micro, pero antes, por lo que más se "sufría", debido a que el sistema no contaba con luz propia, era que tenías que comprar adaptadores que eran como lupas para poder iluminar la pantalla, pero la verdad es que no eran para nada cómodos. Por todo lo anterior, en 1997, Nintendo puso a la venta (sólo en Japón) el Game Boy Light, el cual incluía luz propia en un color azul, dando un aspecto increíble a las imágenes; su único problema era que después de jugarlo por un rato podías marearte fácilmente por la luz tan intensa; actualmente es un objeto de colección, por lo que si tienes la suerte de encontrar alguno no dudes en comprarlo.



Expansiones al sistema



Una consola como el Game Boy tuvo infinidad de accesorios, pero de los más recordados siempre tendremos el Super Game Boy, que no era un sistema, sino más bien un adaptador con la forma de un cartucho de Super Nintendo y que se conectaba a dicha consola para poder disfrutar en ella de los juegos del Game Boy. Algunos títulos que salieron después de este periférico, contaban con colores especiales en pantalla para hacer más placentera tu experiencia de juego.

Otros accesorios muy recordados fueron la Game Boy Camera y la Game Boy Printer, una cámara e impresora respectivamente diseñadas de forma especial para la consola, con la que podías tomar fotos de lo que quisieras, jugar con ellas agregando efectos chistosos, para posteriormente imprimirlas y tener un recuerdo de cualquier momento de tu vida. Por motivos extraños no tuvo demasiado apoyo para aplicar su poder en juegos, pero dejó constancia de la versatilidad del Game Boy.







En esta foto podemos ver al señor Yokoy al centro (Q.E.P.D) junto con el señor Kikuchi y Gus Rodríguez durante el Shoshinkai Show de 1995, cuando se presentaba el Virtual Boy entre otros muchos proyectos. Sin duda una de las personas más importantes que hayan trabajado en Nintendo.



La Game Boy Camera tuvo tanto éxito que en Japón se pusieron en varios centros comerciales máquinas como esta de la imagen, donde podías llevar tu juego con las fotos que tomaste para imprimirlas y tener un gran recuerdo. Es una lástima que no llegara a nuestro continente. Ojalá que pronto veamos una cámara para el NDS.





Te presentamos a las mascotas oficiales de la impresora y de la cámara, se usó un diseño sencillo pero que logró atraer a miles de personas en el mundo.

Un grande de la industria

Después del primer Game Boy nacieron otras variantes como el Game Boy Color o el Game Boy Advance (de las cuales les hablaremos posteriormente). Pero esta vez queríamos recordar a un verdadero fenómeno, el primer GB, que dio pauta para todo lo que tenemos hoy en día. No se sabe si Nintendo vaya a revivir esta línea, principalmente por lo que el NDS ha representado, pero de cualquier forma siempre es bueno recordar el pasado.



FIFA STREET 3

El objetivo no es ganar... sino humillar a tus rivales

El futbol es el deporte más popular del planeta, de eso nadie tiene duda, por tal motivo existen decenas de videojuegos basados en dicha actividad, pero también es cierto que luego de algún tiempo, como que ya no se innova tanto; se actualizan jugadores, equipos, pero nada realmente de profundidad, por lo que esfuerzos como la serie **FIFA Street** por darle cierta frescura a este deporte se aprecian demasiado. En esta tercera entrega se han corregido problemas de anteriores versiones, volviéndola la más completa de la serie.



Creando un estilo

Después de ver la propuesta de Sega con **Soccer Slam** o de Nintendo con **Mario Strikers**, EA decidió que el futbol debía seguir ese estilo sin reglas que vuelve al juego tan divertido, pero al mismo tiempo con un sistema más realista, es decir, que no haya tiros en los que el balón se multiplica o cosas similares, así que decidieron usar a equipos y jugadores de futbol verdaderos, de modo que podemos ver a selecciones como Brasil, Italia, Argentina, y desde luego a México. Cada una tiene ventajas y desventajas que debes tomar en cuenta para lograr tu camino hacia el campeonato.

Los partidos no son de once contra once, sino que se realizan en tercias, sin contar al portero, claro; lo bueno de esto es que tú puedes seleccionar a los jugadores que formarán parte de tu equipo, es decir, si tú prefieres a Adriano que a Ronaldinho para la delantera, sólo debes seleccionarlo. Esto da un sinfín de posibilidades, ya que si vas a enfrentar a una escuadra débil, lo ideal es poner jugadores ofensivos, si es el caso contrario, colocar un par de defensores.





Las posibilidades son muchas, puedes pasar varios minutos editando hasta que logres la combinación adecuada para tu estilo de juego. Pero sin duda lo mejor de este título viene con el *gameplay*. EA ha respetado el sistema, usando sus características únicas para lograr adentrarnos al juego lo más posible, diseñando un estilo de juego novedoso que puede ser el inico de algo grande para esta serie de futbol que ya se está volviendo clásica.



Nunca tengas piedad por el contrario

Para controlar a tus jugadores tienes un par de opciones: el sistema tradicional, que te permite moverte, pasar y tirar con el Pad, y los botones, la opción perfecta para quienes van comenzando en el juego, ya que es en extremo simple, todo lo tienes a la mano. Pero en cambio, si ya tienes experiencia jugando o realmente quieres probar algo nuevo, nada como el modo desarrollado para el Nintendo DS, donde el *Stylus* y la pantalla táctil cobran gran relevancia.

Es parecido a lo visto en PES para el Wii pero sin las flechas en el campo, es decir, sólo debes tocar la parte de la pantalla a la que quieres que llegue el balón y listo; podría parecer complicado, pero lo cierto es que resulta bastante ágil e intuitivo, de modo que serán suficientes dos partidos para que realices pases de fantasía o primera intención. Lógicamente las jugadas espectaculares no podían quedar fuera, ya sabes, las paredes o tiros de fantasía, los cuales para marcar debes trazar una trayectoria en pantalla.

Fue un gran acierto haber desarrollado este sistema de juego, ya que habla muy bien de la compañía al no tratarse de una simple conversión de sus versiones caseras, pero por si fuera poco, FS3 para Nintendo DS cuenta con una modalidad exclusiva, un minijuego donde debes dominar un balón con tu futbolista favorito, lo cual se logra dando un toque al esférico con tu *Stylus* mientras se encuentra en el aire; la verdad, resulta bastante entretenido.

Un aspecto inmejorable

En cuanto a los gráficos, en serio que se lucieron: cada animación está trabajada de manera perfecta, lo que aunado al entorno 3D, da una gran sensación de realismo; además, se estrena estilo artístico, lo que hace ver a los jugadores como personajes de cómic. Musicalmente, como es toda una tradición en la serie FIFA, resulta impecable, se han incluido temas de un sinfín de géneros, los cuales acompañarán tus encuentros amistosos u oficiales; por cierto, al estilo de Smash Bros. Brawl, puedes decidir qué temas se escucharán de manera constante.



El mejor del mundo

Un juego tan completo como éste no se podía quedar en una experiencia para un jugador, ya que puedes competir contra tus amigos con conexión local; pero si verdaderamente deseas demostrar tu nivel, lo ideal es hacerlo contra jugadores de todo el planeta gracias al servicio WFC de Nintendo. El "lag" es prácticamente inexistente y puedes marcar todas las jugadas que hayas aprendido en tus partidos amistosos.

No tenemos duda: para Nintendo DS, este es el mejor juego de la serie **FIFA Street**, donde EA se hace a un lado de las críticas que la tachan de ser una compañía de juegos casuales, demostrando que hasta en un juego de deportes pueden ofrecernos un *gameplay* novedoso. Es un título bueno que disfrutarás ampliamente y no sólo siendo fan del futbol, ya que realmente exige bastante de tu habilidad y experiencia como videojugador.



Jugadores de otro mundo...

Ronaldinho: Verlo jugar es simplemente espectacular. Desde que comenzó su carrera en el PSG, no ha hecho otra cosa más que divertirse mientras juega; esa sea quizá la razón por la cual crea movimientos sorprendentes, el disfrutar tener el balón en los pies, correr, burlar al rival, en fin, es uno de los jugadores más completos del mundo, que en estos momentos juega con el Barcelona en España; uno de sus goles más recordados es el que consiguió contra Inglaterra en el Mundial de Corea-Japón 2002.

Cristiano Ronaldo: Este portugués de 23 años representa la esperanza del futbol lusitano de volver a los primeros planos; a diferencia de Ronaldinho, es mucho más "elegante" en su forma de jugar; puede llevarse a varios jugadores, pero su rostro no representa ningún tipo de cambio. Actualmente juega en el Manchester United, en la Liga Premiere de Inglaterra.

Ronaldo: Parece que este nombre es el que acompaña a los mejores futbolistas, ¿verdad? Bueno, como sea, Ronaldo no podía quedar fuera de esta lista, a pesar de que se le criticó por el sobrepeso exhibido en los últimos años. Ostenta el récord de ser el máximo goleador en Mundiales. Su época dorada la vivió con el Barcelona, donde marcó infinidad de tantos. Cuando Brasil ganó el Mundial en 1994, Ronaldo estaba en la banca con tan sólo 17 años de edad.

LOS EXPERTOS COMENTAN...



MASTER

Después de la increíble eliminación de México de los juegos Olímpicos, pensé que pasaría algún tiempo para que volviera a jugar un título basado en el futbol, pero no fue así: **FIFA Street** es un juego bastante divertido, donde por encima del apartado técnico (que realmente es muy bueno), destacaría el sistema de juego; el marcar cada pase o disparo con el *Stylus* no sólo no es complicado, sino que estimula tu creatividad para lograr jugadas sumamente elaboradas.



CROW

Es una lástima que no haya salido una versión para el Wii, pero mientras disfrutaremos de este título para el Nintendo DS. Realmente no hay muchas diferencias entre la edición anterior, pero sí notamos una mejora en *gameplay* y en su entorno gráfico. **FIFA Street 3** es una forma diferente de adentrarse en la emoción del futbol soccer, en una alineación de tres jugadores y que además tiene la posibilidad de conectarse a la red Wi-Fi de Nintendo para competir a nivel mundial.



PANTEÓN

Los juegos de deportes me aburren un poco, especialmente los del balompié porque tienes que estar configurando mil y una opciones para tener al mejor equipo; sé que para los fans esto es algo increíble, pero para los que no lo somos, nos resulta tedioso. Prefiero los títulos de deportes extremos o bien, los que son menos realistas como **SSS** o en este caso, los divertidos **FS**, pues a mí parecer, son mucho más dinámicos y divertidos que los "serios". Ahora tenemos la opción de tener la tercera entrega de esta serie en nuestros NDS.



Nuestra Portada

¡Enciendan sus motores!

En la década de los años noventa proliferaron bastantes títulos por parte de Nintendo y los licenciatarios; era la época dorada de los juegos de video pues se había tenido un excelente inicio con el NES (sin demeritar al Atari) y se dio continuidad con el Super Nintendo y la salida del Game Boy. Para esa época gloriosa, la compañía de Kyoto tenía la sartén por el mango sin nadie que le hiciera sombra. Sega contaba con buenas ideas, *hardware* y *software* decentes, pero la popularidad de los creadores de Mario siempre fue superior.



Así, en 1992, los creativos de la marca deciden que es tiempo de poner a su estandarte bigotón en una nueva aventura, un reto diferente que se desligara de pisotear **Gombas** y luchar en contra de **Bowser** para rescatar a la rubia heredera del Reino Hongo. Con este propósito surge **Super Mario Kart**, el primer título que rompería esquemas y sería tomado como punto de referencia para los juegos de *Go-Karts*. Ahora, 16 años después, la historia continúa con la más reciente edición de las carreras de los héroes y villanos de Nintendo, con nuevas opciones y aspectos que retoman partes clásicas y las mezclan con ideas frescas; ¿estás listo para presionar el acelerador hasta el fondo? ¡Arranquemos!

Compañía: **Nintendo**.
Desarrollador: **Nintendo**.
Clasificación: **Everyone**.
Categoría: **Carreras**.
Jugadores: **1-12 (Wi-Fi)**.

Gráficamente se nota una evolución en comparación con su similar de GameCube, ¡checa esas fuentes de luz!

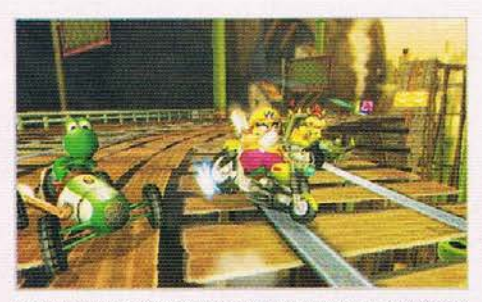
Nueva etapa de cambios

Cuando se anunció **Mario Kart Double Dash!!** para el Nintendo GameCube, fue todo un suceso; la calidad gráfica no tenía queja alguna y la posibilidad de jugar con hasta 16 contrincantes lo hacía especial; sin embargo, el estilo de juego tuvo un cambio mayor, ahora los *Go-Karts* contarían con un piloto y un copiloto, es decir, mientras tú controlas las curvas y te preocupas por esquivar los recuerditos que te dejen tus rivales en el camino, tu asistente checará el momento exacto para lanzar los proyectiles o dejar más obsequios en la vía, que impidan a tu oponente alcanzarte. Era una especie de opción cooperativa que en el planteamiento sonaba divertida y original; pero llevada a cabo no tuvo la aceptación pensada, pues no se percibía el dinamismo del original **Mario Kart**, e igualmente se perdía el hecho de que fueras tú quien tuviera el control completo de las acciones. Claro está que también podías jugarlo de forma independiente para que dominaras la acción por ti mismo, pero por alguna extraña razón, ni así tomó tintes tan brillantes como sus antecesores.

Ahora, con una generación más de por medio y la experiencia que le dio el tiempo a Nintendo para reevaluar la forma de estructurar la nueva edición de **Mario Kart** (Wii), **Mario** y su grupo de amigos y rivales regresan a la acción sobre ruedas para ofrecernos un título que reivindicará el concepto y volverá a sus raíces, eliminando al copiloto y dejándote libre para que sólo tú decidas cómo actuar en el campo de batalla (o pista, como quieras llamarle). Gráficamente se nota el cambio, podremos apreciar escenarios tan vistosos y coloridos como hemos podido ver en **Super Smash Bros. Brawl** o en **Super Mario Galaxy**, las texturas poseen una definición sorprendente y pareciera que en verdad entrarás en un mundo de fantasía; el brillo del sol y las sombras que se reflejan tanto en los elementos del escenario como de los *Karts* hacia el asfalto son detalles mínimos, pero ese tipo de pequeñeces hacen que los juegos tengan una mejor presentación visual.



Los circuitos pueden parecer sencillos, pero una vez que entres en uno, te darás cuenta de lo variados que son.



Los vehículos están equilibrados para que las contiendas sean justas y no haya trucos desagradables.



Los ítems han aumentado, ahora podrás ver unos muy curiosos, así como otros ya clásicos de la serie.

Regresando a las pistas, éstas son sumamente variadas, podrás encontrar algunas libres de obstáculos en donde tu pericia para las curvas y esquivar trampas puestas por el enemigo serán el único reto, pero hay otras tantas que estarán repletas de contratiempos, como la clásica granja en donde ahora necesitarás eludir a las sacrosantas vacas para evitar una colisión de campeonato. Sin duda se trata de una nueva experiencia de juego que toma como base lo visto en la versión de Nintendo DS, pues como muchos deseábamos y esperábamos, ya se agrega la capacidad de conectarte a Internet para enfrentar a oponentes tan capaces como diferentes en su estilo de juego.

Mario Kart en línea


Convoca a tus amigos de cualquier parte del mundo para preparar la mejor alineación en **Mario Kart Wii**.

Como dijimos antes, la conexión a Internet no es una novedad en la serie, sin embargo, se trata de una cualidad que ya para estos días se ha vuelto como casi obligada en los videojuegos, pues expande el tiempo de vida de cada título. De hecho, la saga de **Mario Kart** se ha colocado como una de las que trasciende -incluso cuando sólo se limitaba al juego local- por lo agradable de su *multiplayer*, pero ya cuando puedes enfrentar a rivales más complejos que los cuates de tu cuadra, la expectativa y calidad de la contienda son mucho mayores. Si recuerdas, en **Mario Kart DS** sólo podían conectarse cuatro jugadores por pista; honestamente estaba bien, pues se trata de un título portátil y así estarían más limpias las pistas y se jugaría mejor sin volverse un caos tanto en pantalla como en *lag*.

En el caso de la versión de Wii, no serán cuatro ni ocho los *Go-Karts* que estarán en la pista luchando por la primera posición, aquí serán 12 ases del volante, dando como resultado un verdadero cúmulo de guerreros en sus corceles metálicos; claro que lo anterior ocurrirá si participas a través de la conexión Wi-Fi de Nintendo, vaya que será interesante el resultado, aunque quizá no es la misma sensación al jugar por Internet que tener a todos tus cuates reunidos en un mismo lugar y así expresar tus mejores deseos a quien te ha robado (a base de conchazos) el codiciado primer lugar; claro, todo sería distinto si de una vez por todas Nintendo optara por agregar chat de voz durante las carreras, sería maravilloso, pero también no faltaría (como ha ocurrido en otras consolas) que algún rival se ponga alterado y pierda la cordura para molestar a los demás. No creas que la interacción se limitará a las carreras en línea, también existirán otras opciones muy interesantes como la tradicional batalla por destruir los globos, de la cual te platicaremos más adelante y que es una gran opción para ampliar tus horizontes de juego.













Muchos de los escenarios serán una remembranza de las pasadas entregas de Mario Kart, claro está que ahora lucirán mucho mejor y tendrán ciertos elementos adicionales para que disfrutes de este título a cada instante. Por supuesto, también se han diseñado circuitos exclusivos que aprovechan al máximo las capacidades de la consola.

Bowser podrá ser más grande que la princesa, pero cuando se trata de competencia, no hay rival pequeño.

¡Es hora de ponchar globos!

Esta modalidad ha estado presente desde el primer **Mario Kart** y es una excelente forma de expandir las opciones de juego. En **Mario Kart Wii** se mantiene el Battle Mode para distraerte un rato de lo acelerado que resulta cada circuito y te adentres en una batalla *multiplayer* cuya finalidad es eliminar los globos atados al *Kart* de tus oponentes. Si nos ponemos exigentes podríamos decir que en el SNES fue bastante divertido y se mejoró drásticamente para su similar de Nintendo 64; para el Wii ya se nota una evolución con detalles de las ediciones pasadas (el uso de la tinta para manchar la pantalla, por ejemplo); esta modalidad es bienvenida como un extra que gana puntos dependiendo de la cantidad de usuarios conectados de forma local o incluso por Internet; hay escenarios tanto clásicos como exclusivos, sus dimensiones son generosas y en ocasiones pasarás algún tiempo buscando a tu rival (en el mapa o en la pantalla).

Hay otro modo de juego que en lugar de globos, ocupa monedas. De esta forma, deberás recorrer los escenarios en busca de monedas. El objetivo del juego es llegar al final con la mayor cantidad de monedas posible, así que cuídalas, pues durante el tiempo de juego tus rivales podrán atacarte con toda su furia con tal de conseguir el preciado material.



En la versión de Nintendo GameCube, Nintendo nos sorprendió al introducir nuevos tipos y estilos de vehículos personalizados para cada piloto; vimos desde carriolas, autos clásicos y otros más extraños que también influían en velocidad, arranque y resistencia. Ahora, no sólo se incrementa el folclor de los vehículos, sino que incluso se agregan motocicletas que dan frescura al juego; claro está que la nivelación de sus funciones necesitará ser cuidada, pues de lo contrario sería poco equitativa la competencia.



Esperamos que Nintendo le haya puesto buenos amortiguadores a sus autos, o Yoshi sufrirá las consecuencias.

¿No sabes qué personaje elegir? ¡Usa tu propio Mii!

Mario Kart Wii incluye una lista de personajes bastante extensa; podrás encontrar a corredores como **Mario/Baby Mario, Peach/Baby Peach, Luigi/Baby Luigi, Bowser, Wario, Waluigi, Toad, Koopa Troopa, Yoshi, Donkey Kong, Diddy Kong, Daisy, Bowser** y **Boo** por mencionar algunos, cada uno con cualidades diferentes con respecto a su peso; hay voluminosos como **Bowser**, medianos como **Mario** o ligeros como **Toad**. Pero si de plano no te decides por alguno de ellos, podrás importar tu propio **Mii** al juego y así utilizarlo como imagen para que aborde tu **Go-Kart**; habrá quienes pongan sus retratos, mientras otros no dejarán pasar la oportunidad de poner los Mii parodia que tanto se han visto recientemente; cualquiera que sea el modo, tendrás una cantidad impresionante de competidores, hay algunos que ya son obligados, pero también hay nuevas incursiones como el caso de **Baby Peach** a quien vimos por primera vez en **Yoshi´s Island DS**.

No cabe duda que **Mario Kart Wii** será bien recibido por la crítica y por los fans, pues no sólo incorpora la opción de juego en línea, sino que inclusive regresa al camino de donde nunca debió salir; es más, ¿te acuerdas de los ítems personalizados de **Double Dash!!**? ¡Olvídalos! Siendo franco, no son lo máximo y supongo que Nintendo opinó lo mismo porque ya no los incluyeron en esta edición. De hecho, hay nuevos ítems que conseguirás al pasar a través de una caja sorpresa y obviamente el resultado es al azar; si tienes suerte puedes obtener una nube eléctrica o convertirte en bala como ocurrió en el Nintendo DS. Para el momento en que estés leyendo estas últimas líneas, el juego ya estará disponible en las tiendas (27 de abril), así que corre por el tuyo y te esperamos en línea. ¡Allí no necesitarás licencia para conducir, sólo talento puro!



Las cajas sorpresa están de regreso en esta edición, allí encontrarás ítems de gran poder o unos bastante simples.

VICTORIOUS BOXERS REVOLUTION



De los géneros que más auge han tenido en Wii, tenemos el de los deportes, ya que gracias a los controles del sistema se pueden recrear muy bien los movimientos de cualquier disciplina, como ya lo hemos visto en golf, futbol americano y básquetbol, pero ahora toca el turno al boxeo con **Victorious Boxers Revolution**, un título que propone nuevas bases para el género en la consola, usando muy bien al Wiimote y Nunchuk para que los jugadores se sientan parte de las peleas y no solamente unos espectadores más.

LA GLORIA DE SER EL MEJOR NO ES FÁCIL DE OBTENER, ¡DEBES PELEAR POR ELLA SOBRE UN RING!



JUEGOS ABURRIDOS...

Siendo honestos, los títulos basados en este deporte nunca resultaban tan atrayentes, es decir, los jugabas un par de veces y ya nunca los volvías a tocar (había sus excepciones, claro, como **Punch Out! o Super Punch Out!**), pero en sí la idea nunca resultaba atractiva, en la mayoría de títulos la movilidad era pesada además de limitada, pero en fin, con la llegada del Wii parece que estos juegos recuperarán cierto peso, ya lo vimos con **Wii Sports** y ahora con **Victorious Boxers**, que está decidido a superar lo hecho por Nintendo en Wii.



UNA HISTORIA DE SUPERACIÓN

En la historia del juego tomaremos el papel de **Ippo**, un joven con ganas de destacar en el mundo del boxeo... pero también con muchas carencias, por lo que para lograrlo tendrá que comenzar desde cero, entrenando día y noche hasta lograr su objetivo: debutar en los grandes circuitos, disputando campeonatos mundiales. Quizá pienses que es una historia como hemos visto decenas, pero lo cierto es que aquí la trama está bastante elaborada, ya que está basada en una animación japonesa, por lo que los giros dramáticos no se van a hacer esperar.





Busca tu propio estilo

Victorious Boxer propone el uso de los controles de Wii para los combates, lo cual es la opción ideal, se tienen varios movimientos y responde muy bien a lo que marcamos, pero por otro lado, para los jugadores que prefieren tomarse las cosas con calma, puedes conectar un control de Nintendo GameCube y jugar del modo tradicional. Así que como ves, no hay quejas en este aspecto, todos podrán jugar como gusten, aunque de ser honestos, el usar el control de Cubo es algo parecido a sustituir un tapete de **Dance Dance Revolution** por un control; se pierde parte de la esencia que se intenta transmitir.

Compañía: **XSEED Games**
Desarrollador: **Grand Prix/Cavia**
Categoría: **Peleas**






Ahora hablemos de algo importante, la calidad de la representación de los movimientos, y es que en otros casos hemos visto que marcarlos con el Wiimote cuesta algo de trabajo (por ejemplo, **Dragon Ball Tenkaichi 3**), pero aquí, fuera del "descontrol" normal de los primeros encuentros, te acoplas rápidamente, ubicas perfecto las limitantes y posibilidades, lo cual es vital para poder conectar una buena combinación de golpes; de hecho, te recomendamos que antes de entrar al modo de historia practiques un poco.





La dificultad que vas a encontrar no es tan elevada como en **Wii Sports** (donde en niveles avanzados lograr un K.O. es casi imposible), lo que lo vuelve agradable, ya que más que tirar golpes hasta que te canses, tienes que ser muy observador para saber cuál es la debilidad de tu oponente; a veces se descubren mucho la cara, otras el abdomen, en fin, tienes que esperar esos momentos para golpearlo sin piedad y estar más cerca de la victoria.

En el cuadrilátero

* El nombre de la serie en Japón es **Hajime No Ippo**, que quiere decir algo así como fuerza del espíritu; de hecho, su nombre en Estados Unidos es **Fighters Spirit**.

* Como toda buena serie, tuvo su primera aparición en manga, lo cual ocurrió en 1989, ya casi 20 años de vida y aún no termina de publicarse, gracias a la gran aceptación del público.

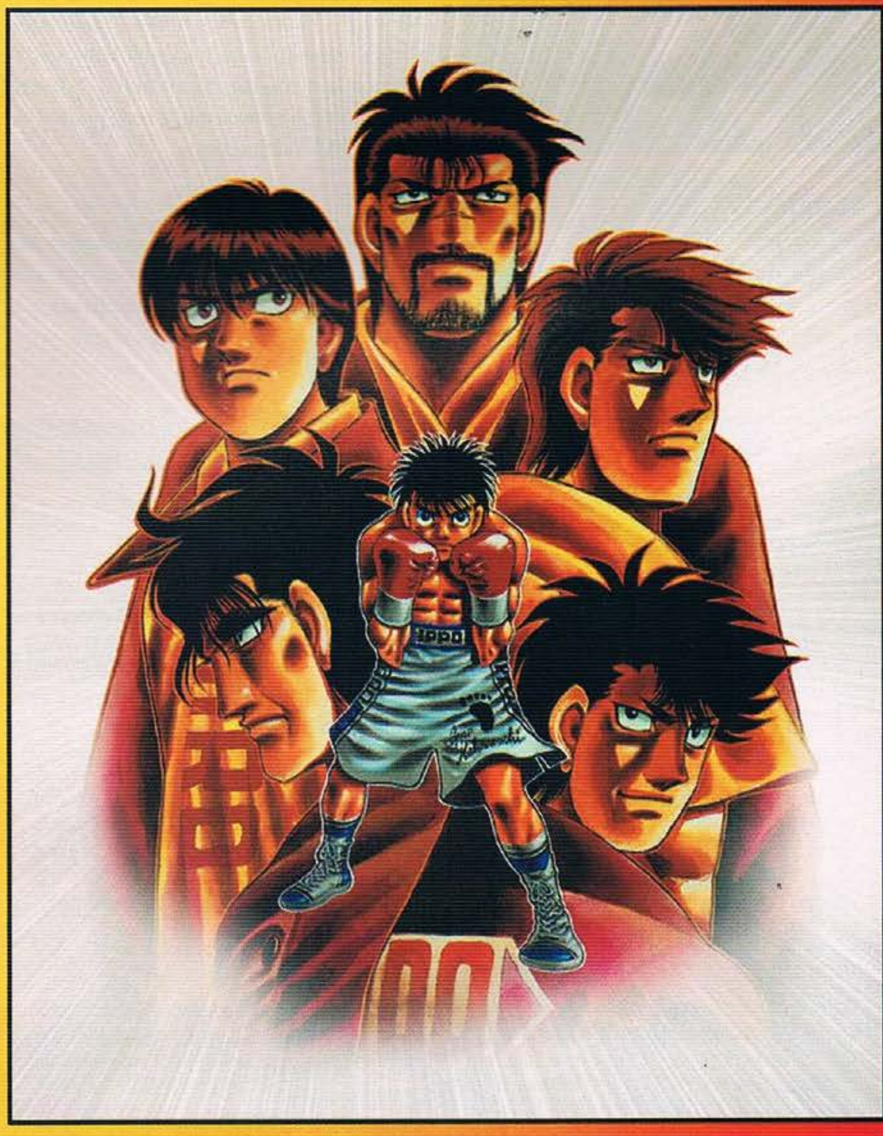
* Su primera transmisión en Japón ya como un anime fue en octubre del 2000, llegando a su fin dos años más tarde, en marzo.



ALZA LOS GUANTES

No todo es atacar, también tienes que saber defenderte, un mal golpe recibido puede acabar con tus aspiraciones aunque no tengas mucho daño acumulado. Para esto debes colocar los controles juntos en la parte que deseas proteger, es decir, puedes ponerlos a la altura de tu rostro para cuidarte de los golpes en esa zona, tal como en **Wii Sports**, pero aquí resulta más útil. Además, también podrás deslizarte por el ring para esquivar los guamazos enemigos, esto te da la posibilidad de contraatacar y déjanos decirte que es de las maneras más sencillas de lograr un K.O. porque tu rival jamás espera el golpe, lo que lo vuelve una gran estrategia.





La modalidad de historia es muy completa, y requiere de bastantes horas para terminarla, pero lo mejor es que al ir avanzando ganas experiencia y habilidad que te permiten afrontar otros desafíos de una manera más relajada.

LLEGA UN NUEVO RETADOR

Si te reúnes con tus amigos, la opción perfecta es la de VS, que permite que compitas con un jugador más a pantalla dividida. Para que puedas ver los movimientos de tu contrincante, tu personaje será transparente, así no tendrás pretextos en la derrota. Para tales enfrentamientos, vas a tener a tu disposición la nada despreciable cantidad de 25 personajes, todos inspirados en el anime, por lo que si lo has visto vas a identificarte de inmediato con alguno. Por cierto, si te lo estabas preguntando, no, no cuenta con doblaje al japonés, lo cual es una verdadera lástima tomando encuenta lo visto en Dragon Ball.



Los gráficos son muy buenos, los programadores han usado la técnica *Cell Shaded*, ya famosa en el medio, para lograr un aspecto más apegado a la serie; y la verdad lo han logrado, se nota de inmediato el trabajo en las expresiones de los boxeadores o en las sombras que generan al moverse. El apartado sonoro es aceptable, mas nada fuera de lo común; nos hubiera gustado que los escenarios tuvieran más presencia del público, cosas como gritos y abucheos, que se notara más que estás en una arena de boxeo, pero aun así no es nada que le reste puntos importantes a la calificación.



Y EL GANADOR ES...

Honestamente el trabajo realizado en este juego es de reconocerse, sobre todo porque se han arriesgado al traer a nuestro continente un título basado en una serie que muy pocas personas conocen. Tiene muchas más opciones que la versión de **Wii Sports**, además que la amplia gama de personajes lo vuelve muy entretenido; tal vez no es para todos los gustos, pero estamos seguros que pasarás grandes momentos con él si decides conseguirlo.









Otras series deportivas

Los deportes siempre han sido fuente de inspiración para crear animaciones japonesas; ¿quién no recuerda a Oliver Atom?, pues bien, veamos cuáles han sido las más reconocidas.

Captain Tsubasa:

Al terminar el Mundial de Estados Unidos ´94, quedó un gran vacío de futbol en nuestras televisiones, mismo que los **Super Campeones** (como se les conoció en nuestro país) supieron llenar con emocionantes capítulos. En esta serie se nos muestra la historia de un grupo de jóvenes japoneses impulsados por **Oliver Atom**, que desean cambiar la historia del futbol nipón, hacerlo potencia mundial... es algo complicado mas no imposible. Es una historia que debes conocer, lo tiene todo.

Slam Dunk:

Una de las historias más completas que hayamos visto, en ella se enseña que la determinación es vital para lograr los sueños. **Hanamichi Sakuragi** es el protagonista; sin saber nada del básquetbol, de la noche a la mañana se ve incluido en el equipo de su escuela... todo para conquistar a una chica, y que para hacerlo aún más complicado (o entretenido) es la hermana del capitán del equipo, quien por cierto no comienza muy bien su relación con **Sakuragi**. También llegó a transmitirse en México, pero por desgracia no fue concluida.

Prince of Tennis:

Este anime muestra que ponerse retos día a día es una forma de mejorar en todo sentido. **Ryoma Echizen** es el protagonista, un chico de tan sólo 12 años con grandes aptitudes para el tenis; lo que cabe resaltar, es que a diferencia de **Oliver** o **Sakuragi**, él siempre está solo, busca salir de sus problemas por sí mismo, dándole un toque especial a cada episodio.



Los expertos comentan...



MASTER

Aunque he visto poco la serie de animación, puedo decir que es muy buena, altamente recomendable. En cuanto al juego, han logrado adaptar los hechos de manera correcta, de modo que te transmita emociones parecidas a lo que ocurre con el anime; la forma de jugar es muy intuitiva, sólo debes dirigir bien los controles y listo, consigues una sensación sumamente realista. Lo único que no me agradó es la carencia de una opción para jugar vía **Wi-Fi**, pues el juego era ideal.



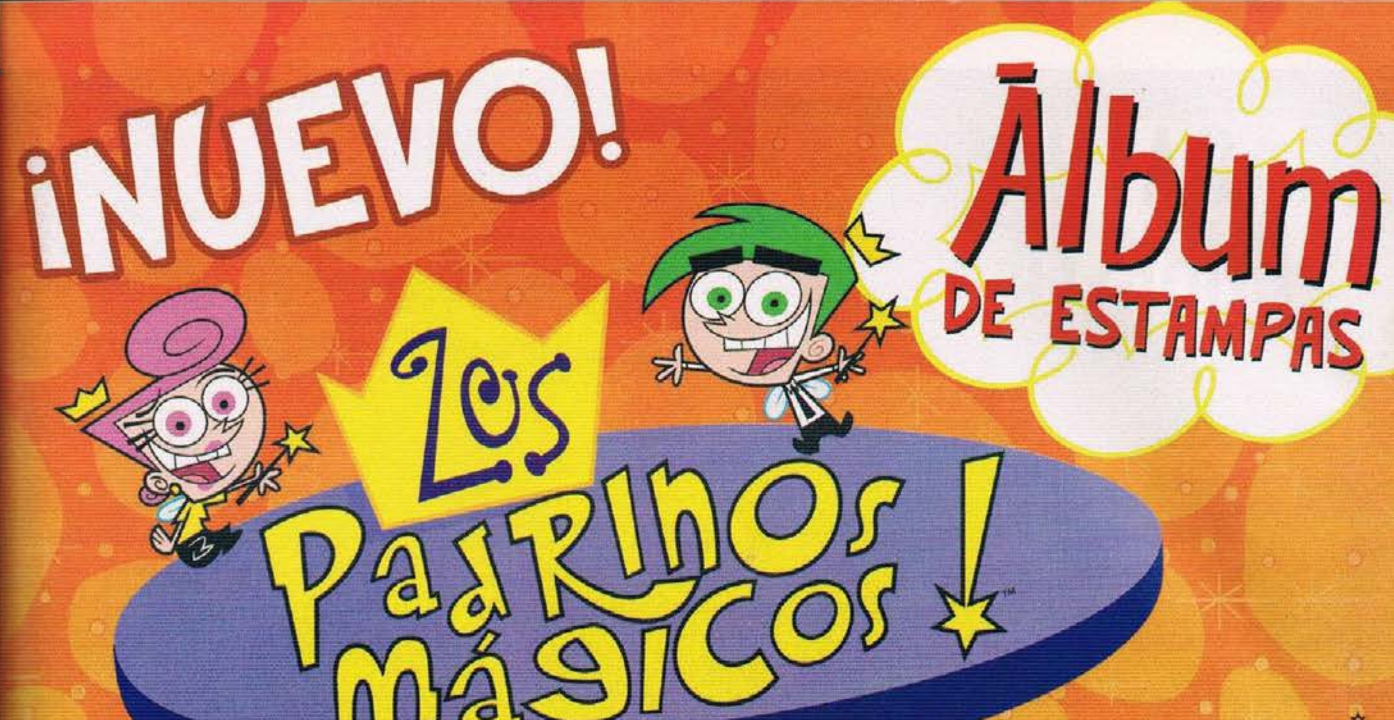
CROW

No es nuevo el hecho de boxer con sensores de movimiento, pues ya se había visto en Arcadias hace bastante tiempo, sin embargo, es agradable poder disfrutar de un estilo de combate tan realista en nuestras casas. Si jugaste **Wii Sports**, sabrás un poco de cómo se juega, pero créeme que para **Victorious Boxers**, el *gameplay* se ha llevado a niveles mucho mejores, mostrando un manejado de control detallado, incluyendo nuevos movimientos y formas de atacar, así como la opción de utilizar diversos controles para tu comodidad.



PANTEÓN

No es un juego más del montón, en donde te venden pan con lo mismo una y otra vez; **Victorious Boxers** es un título de box con un *gameplay* muy sólido que aprovecha los controles del Wii para darte una experiencia más realista que nunca. Si te quedaste con ganas de algo más profesional después de jugar **Wii Sports**, pero quedaste contento con la forma en la que se juega, no te puedes perder esta buena opción para tu Wii. Ahora que si eres fan de la serie, pues entonces tendrás dos razones para adquirirlo.









Álbum DE ESTAMPAS

Los Padrinos mágicos!



A LA VENTA YA
EN TIENDAS Y
PUESTOS DE REVISTA

AGATHA CHRISTIE

AND THEN THERE WERE NONE





El Wii se engalana con un título que expande las fronteras de la imaginación con Agatha Christie. Esta escritora cuenta con una fama internacional y ahora da vida a un videojuego que te envolverá en las sombras y misterios que se ocultan en una enorme residencia.

¡Resuelve el misterio!

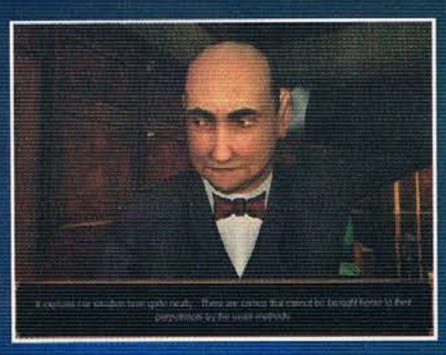
Este es el primer título en una serie de juegos basados en los libros de Agatha Christie. En esta historia de intriga, diez personas (cada una con algún tipo de secreto) son invitadas a una mansión por un misterioso anfitrión. Como era de esperarse, dicho personaje no aparece en escena y los diez invitados tienen que lidiar con la situación y al mismo tiempo con la sombra de su pasado. Interesante trama, ¿verdad? Pues esta es la escenografía en donde se llevan a cabo los eventos de esta inquietante y desafiante historia. No te rindas, el misterio está ahí, y esta vez no hay ningún gran danés comegalletas para ayudarte.







Los lúgubres escenarios dan vida a los secretos que encierra la casona.



El diseño de personajes se cuidó para evitar sospechas obvias.

Aprovechando el sistema

Uno de los géneros menos populares de los videojuegos son los llamados "point and click" (claro ejemplo es Clock Tower de SNES o Larry, de PC), pues muchos prefieren controlar directamente los movimientos del personaje con respuesta inmediata; no obstante, hay videojugadores que gustan de este tipo de aventuras, pues les agrada indagar y les atrae algo un poco más realista en donde cheques y uses las cosas del entorno.

Debido al control del Wii, el *gameplay* de los juegos tradicionales de esta clase es todavía más interactivo gracias a la libertad de realizar diversas acciones manipulando los controles como si fueran los objetos que encuentras, llevando la jugabilidad a un nivel más allá de sólo señalar y activar las cosas.

Compañía: **The Adventure Company**
Desarrollador: **AWE Games**
Categoría: **Aventura**





Una situación intrigante

La historia del juego trata sobre diez personas que son invitadas a una isla para una cena, cada una con pasados diversos y secretos muy bien guardados. Un misterioso personaje que se hace llamar **U.N. Owen** (cuyo nombre es un juego de la palabra *Unknown*, que significa desconocido en inglés) comienza a eliminar a los asistentes uno por uno siguiendo una rima llamada *10 Little Soldiers*. Tú comienzas como un nuevo personaje creado específicamente para adaptar la trama al videojuego, **Patrick Narracott**, el barquero contratado para llevar a los invitados a la isla. Después de cumplir su deber, descubre que su bote ha sido destruido, por lo que no tiene otra opción que regresar a la mansión.







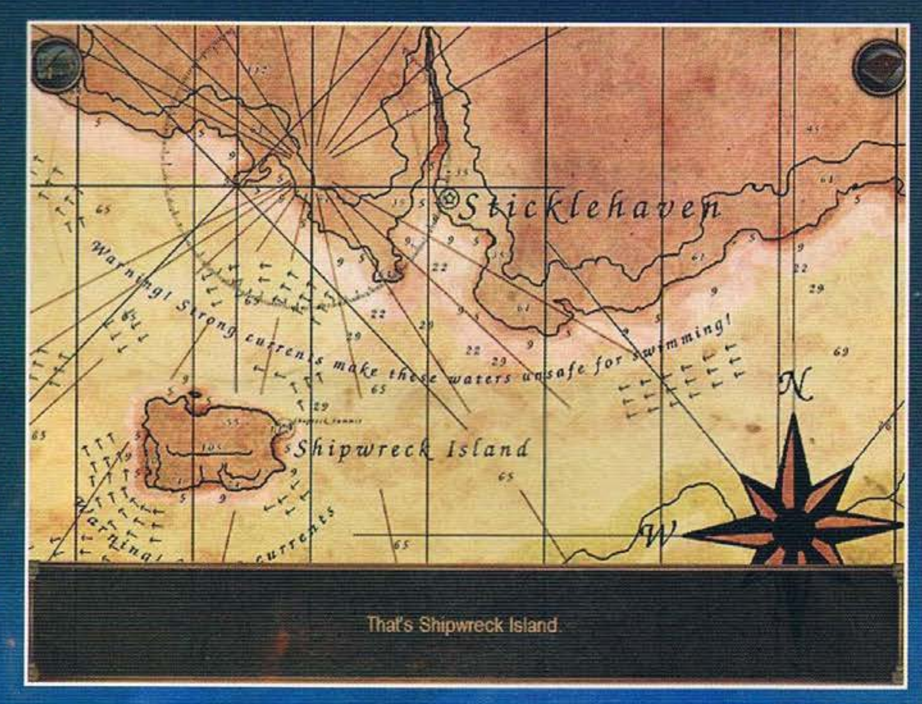


¿Cómo se juega?

En **And Then There Were None** tienes que avanzar poco a poco dentro de cada lugar y habitación disponible para hallar pistas y objetos importantes. A diferencia de los juegos en donde sólo debes golpear o disparar para avanzar, en los "point and click" necesitas revisar todos y cada uno de los elementos en cada escenario para ver si tienen algo de interés o algún tipo de clave para esclarecer el misterio. Como te comentamos anteriormente, gracias al control del Wii, señalar, checar y manipular los objetos es mucho más sencillo que en otros juegos.

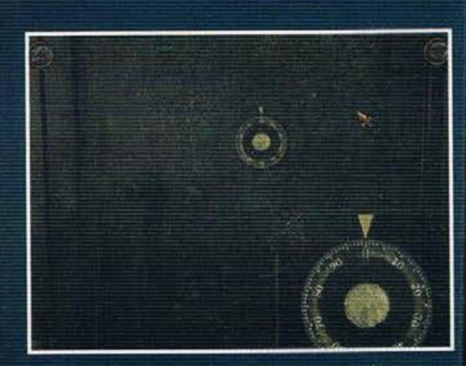
¡Apunta!

No te preocupes si jamás has jugado un título como éste, pues te vamos a explicar rápidamente cómo funciona. Tu personaje permanecerá estático si tú no le das una indicación; al señalar un lugar con el puntero, podrás indicarle que se dirija a ese sitio ya sea caminando o corriendo. El puntero o cursor es la herramienta que te permitirá realizar todo dentro del juego; al pasarlo por un objeto o lugar que tenga algún tipo de indicación, cambiará para que le ordenes a tu personaje que lo revise más a detalle; asimismo, podrá usar alguno de los items que hayas conseguido anteriormente.



¿Y esto para qué sirve?

Los ítems y objetos que vayas consiguiendo te ayudarán de varias maneras; hay llaves que te abrirán puertas específicas y palas para excavar donde haya tierra, entre muchos otros. Ciertas cosas podrán ser utilizadas una sola vez, mientras que otras podrás conservarlas para una futura acción. No debes desesperarte, pues algunos accesorios los llevarás en tu inventario mucho tiempo sin saber para qué sirven, pero más adelante descubrirás cuál es su utilidad; los jugadores experimentados de este género saben que debes tener intuición para investigar y revisar cada objeto, además de que necesitas checar todas las cosas detenidamente para ver si no contienen pistas que no se ven a simple vista.



Usando el Remote



Además de que tienes que señalar cada objeto para que **Patrick** vaya hacia él, tendrás que manipularlo de cierto modo o no podrás progresar aunque sepas qué hacer. Por ejemplo, cuando encuentres una puerta que esté abierta, tienes que presionar los botones A y B y después realizar un movimiento girando el Remote hacia un lado para dar vuelta a la perilla. Como podrás darte cuenta, el apretar los botones A y B para indicar que sujetas algo se está haciendo más popular entre los juegos de Wii que nunca, pero nos da una idea de todo lo que puedes hacer gracias a este control con sensor de movimiento. Dentro de la mansión encontrarás muchos elementos que deberás usar y mover de varias formas; no se trata de saber exactamente qué hacer con cada una de ellas, sino tener una buena iniciativa para poder resolver los dilemas que se ponen frente a tu paso.

¡Acepta el reto!

Nos gustó mucho que este juego tuviera un nivel de reto tan alto; no sólo hay que ir descubriendo cada pista, sino que además debes ir investigando bastante antes de tener un nuevo indicio de la verdad. La duración del juego es considerable, aun si vas por buen camino; tienes que visitar varias veces el mismo lugar para que vuelvas a investigar al tener un nuevo ítem. Si estás buscando un título que te entretenga y estás cansado de los típicos títulos que se acaban en un fin de semana, dale una oportunidad a **And Then There Were None**.

Agatha Christie, LA autora

- Agatha Christie es una de las más famosas autoras de misterio. Sus incomparables obras sobrepasan a muchos otros escritores tanto en cantidad, como en calidad.
- Agatha escribió también novelas románticas bajo el nombre de Mary Westmacott.
- Es recordada por sus casi incontables trabajos, siendo los más famosos sus 80 libros de detectives.
- Christie ha sido llamada por el Guinness Book of World Records –entre otros- como la autora que más libros ha venidido en todos los tiempos.
- Además de sus novelas más famosas, Agatha Christie escribió y publicó 160 historias cortas en su carrera.

LOS EXPERTOS COMENTAN...



MASTER

Los juegos de este estilo nunca han sido de mi agrado, las historias son lentas, los giros son predecibles, sin embargo, la interacción con el control es lo mejor, se han creado movimientos para casi todas las acciones, lo que te entretiene bastante. Espero que pronto se tomen estas bases para otros títulos, porque seguro que con una historia más elaborada lo disfrutaríamos más. No lo recomiendo de manera total, mejor será que lo pruebes y veas si te agrada para agregarlo a tu colección.



CROW

No es raro que hayan lanzado un juego de este estilo para el Wii, pues ven en esta plataforma un canal de fácil acceso para desarrollar sus proyectos. Anteriormente vimos CSI Hard Evidence, que también tiene sus orígenes en PC y tuvo translación al Wii. El caso es que puede que las historias sean funcionales al leerlas o verlas como un show televisivo, no obstante, en una adaptación interactiva no siempre da un resultado óptimo. En mi caso, el desarrollo es bueno, pero el juego no me convence tanto como para pasar horas jugándolo.

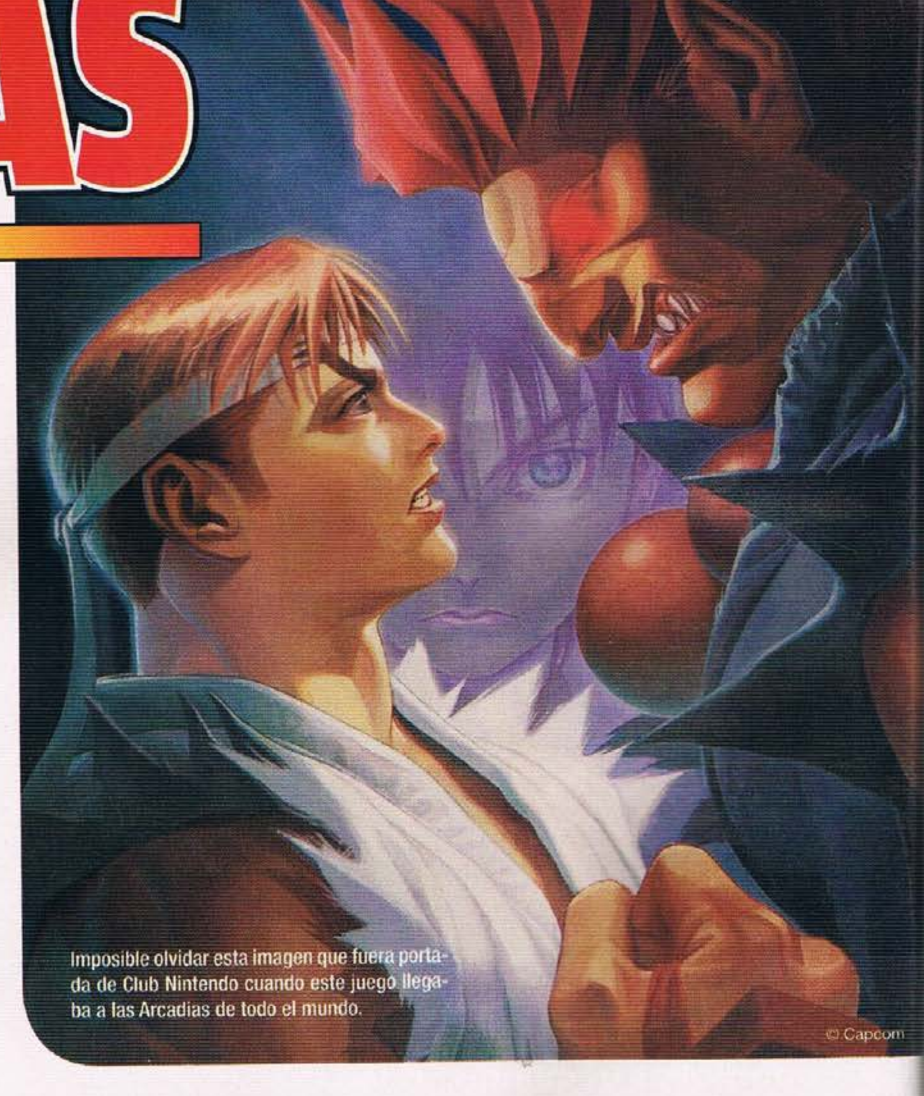
PANTEÓN

En este estupendo sistema tenemos juegos de guamazos, guerras, simulación, carreras, e inclusive donde puedes operar a la gente y cocinar como todo un chef; ahora tenemos esta genial opción en donde el misterio es clave de la aventura. **And Then There Were None** ocupa muy bien las capacidades del sistema para crear una atmósfera de suspenso y misterio que te mantendrá intrigado de principio a fin. Lo puedo recomendar ampliamente para todos aquellos que gusten de investigarlo todo, pero no puedo hacerlo si eres de los que se la pasan brincándose los textos del juego.

Las RETAS VS

¿Qué son las retas?

Hola, amigos lectores. En esta ocasión quisimos comentarte sobre un tema que a la mayoría nos interesa muchísimo y que es parte de nuestra vida como videojugadores: las retas. No importa si las organizas en fin de semana o cuando sales de la escuela o del trabajo; una buena reunión con tus amigos o familiares siempre es agradable, pero muchas veces puede terminar en un desastre si no tienes una buena planeación; por esa razón, vamos a darte un par de tips para que tengas las mejores retas de ahora en adelante, así como dos ejemplos de juegos que no pueden faltar en tus reuniones. Ojo, no estamos hablando de juegos cooperativos, ¡sino de aquellos con los que te la pases bien y te diviertas en grande con tus cuates!



Imposible olvidar esta imagen que fuera portada de Club Nintendo cuando este juego llegaba a las Arcadias de todo el mundo.

¿Cuál es el lugar propicio para una reta?

Comencemos con el escenario donde se va a llevar a cabo la contienda y se verán las caras los participantes. El mejor lugar para una reta es siempre uno en donde no causes estropicios o estorbes a los demás habitantes de la casa; cuando vives con tus padres, debes tomar en cuenta que siempre es mejor estar en un espacio aparte para que no obstruyas las actividades de los demás. Si tienes oportunidad y/o autorización, es mejor que se reúnan en la sala, pues hay suficiente espacio para que todos se diviertan como enanos; si esto no es posible porque tu papá quiere ver el partido o algo así, siempre estará tu cuarto, pero debes tener en cuenta a la gente que va a ir para que quepan bien. Sabemos de antemano que un buen videojugador encuentra cómoda una cubeta volteada o un banco desvencijado cuando la reta se pone buena, pero qué mejor que estar lo más cómodo posible, ¿no crees?

Evítate problemas

En caso de que vivas con tu familia, siempre pide autorización antes de invitar a toda la flota a tu casa; además, es indispensable que cumplas con tus obligaciones y deberes -especialmente la escuela y/o trabajo- para que no tengas problemas con tus padres. Recuerda que un buen videojugador también es un buen estudiante y miembro de su familia, así que ten en mente que una buena reta es un premio a tu esfuerzo y por eso debe ser ganado con hechos, de esta forma te divertirás más y te la pasarás mejor en compañía de tus amigos y familiares. Si alguna vez te han negado el permiso de organizar una reunión, debes pensar el porqué, pues a veces nos emocionamos demasiado y olvidamos que primero deben estar nuestras obligaciones antes que los pasatiempos.



Nada para dar equilibrio a las peleas como seleccionar a tres personajes para un encuentro, ¿no crees?



Existen juegos donde para obtener la victoria lo principal es usar bien los ítems.

¿A quién invitar?

Seguramente ya tendrás a tus cuates con los que compartes afinidades y gustos, pero si no es así, de todos modos debes tener presente que un mal elemento puede echar a perder la tarde. Siempre procura tener en mente que se trata de gente que va a entrar a tu casa, así que invita sólo a personas de tu completa confianza para evitar sorpresas desagradables, aun tratándose de tus primos o demás familiares. Como consejo adicional, te recomendamos también organizar una buena reta, pero invita sólo a tu familia, es decir, a tus padres y hermanos, así podrás compartir tus gustos con ellos y te comprenderán mejor; eso sí, no pongas a tu mamá a jugar algo demasiado complejo, trata de que sea un juego divertido y sencillo.

Antes y después

Los preparativos para que tu reta sea todo un éxito deben tomarse en cuenta con anterioridad; debes tener en mente cuánta gente va a ir, lo que se va a necesitar, el espacio y los elementos básicos como controles, juegos, sillas, etc. Si se trata de tus cuates, es recomendable que hagan la clásica "coperacha" o que cada quien lleve algo; uno puede aportar los refrescos, otro la botana y así sucesivamente. La alimentación también es parte fundamental dentro de una reta y lo mejor es contar con comida rápida como pizzas, hamburguesas o algo similar para que puedan comer a gusto. Una recomendación extra es que platiquen o vean una película mientras comen, para evitar ensuciar los controles y sistemas; ¡no olviden lavarse las manos! Después de la reta, siempre es bueno que cada quien tome lo que llevó (juegos, controles, etc.) y entre todos recojan su relajo, así podrás asegurarte de tener un nuevo permiso para la siguiente ocasión.



Sin duda el mejor juego de lucha que se haya creado; con él hemos pasado momentos increíbles.



No puede existir mejor juego paras las retas "uno contra uno" que un **Street Fighter**.

VS



Dos de los mejores personajes de **Smash Bros**. **Pikachu** y **Samus**, ambos pueden resolver los encuentros en cuestión de segundos.

Capcom Vs SNK 2 EO
GCN

Uno de los juegos más recomendables para los que gustan de las peleas callejeras es sin lugar a dudas esta increíble opción para tu Nintendo GameCube; en ella se conjuga lo mejor de las franquicias de Capcom, junto con las más emocionantes de SNK para crear una experiencia increíble en donde puedes competir en peleas que no tardan demasiado y permiten inclusive organizar pequeños torneos entre los asistentes. Eso sí, tengan en cuenta las reglas y que nadie haga trampas o jugadas indebidas.

Super Smash Bros. Brawl/ Melee
Wii/ GCN

Tanto la versión de Wii como la de GCN son piezas clave en una buena reta entre cuates; son ideales porque permiten a cuatro personas jugar de manera simultánea y cuenta con muchos personajes a elegir, así como escenarios y opciones increíbles para que todos puedan verse las caras. No importa cuál de las dos elijas, ambas son sumamente recomendables por su alto nivel de *replay value* y diversión. Lo mejor de todo es que pueden hacerse equipos o jugar cada quien para su santo, ¡jugar **Smash** es genial!

WCW vs nWo Revenge
N64



En CN lo llamamos "La luchita" y es uno de los juegos que más hemos recomendado por su genial *gameplay* e inigualable nivel de diversión. Aprender a jugarlo es sumamente sencillo y puedes competir contra los demás en el modo de Battle Royal, o bien, jugar de parejas para ganar el respeto y admiración de los demás. Las llaves, lances y valores físicos están muy bien cuidados, y puedes lograr buenas jugadas combinando las habilidades de cada luchador; ¡además acuérdate que puedes editarlos!

Un juego adelantado a su época, eso es **Conker** para Nintendo 64.

© Nintendo

Street Fighter II: The World Warrior SNES

El gran clásico de siempre es una de las mejores opciones cuando se trata de jugadores de la vieja escuela. Aquí no hay superpoderes ni nada por el estilo que te den ventajas reales; sólo con tu habilidad y pericia puedes lograr ser el mejor en el más reconocido de los juegos de pelea. También podemos recomendar cualquier otra de las versiones como la **Turbo** o la **Super**, pero definitivamente nos da mucha nostalgia poder organizar una reta con este titán de las peleas callejeras. ¿Tienes las agallas o necesitas a fuerzas que haya movimientos para esquivar poderes?

Super Monkey Ball GCN

Uno de los más sencillos juegos y que siguen divirtiéndonos aun después de años de su salida es, sin lugar a dudas, **Super Monkey Ball**. Su concepto y control simple lo hacen apto para todo tipo de videojugadores, así que es ideal para que organices la reta con tus padres o hermanos pequeños; pero no te confundas, el hecho de que sea sencillo no significa que no se pueda poner bueno o que tenga poco desafío. También cuenta con muchos modos de juego y opciones para todos los gustos; **SMB** es uno de los más completos y diversos *multiplayers* que hay.

Conker's Bad Fur Day N64

¡**Conker** es uno de nuestros favoritos de todos los tiempos! En este intenso juego no se toman prisioneros, tu deber es salir y eliminar a quien se te ponga enfrente para cumplir tus objetivos. En **Conker** tienes muchos elementos para divertirte como montones de personajes, varios escenarios y modos diversos, algunos con trampas mortales y otros en donde sólo tu pericia y maniobras te mantendrán a salvo. Adicionalmente, tienes muchas armas a elegir, cada una con sus características diferentes para que escojas la que más te guste.

Mario Party N64

Los **Mario Party** siempre han sido muy recomendables para las retas por su gran cantidad de minijuegos y variedad, aunque sí tenemos que mencionar que por su duración, es más que nada recomendable cuando sólo se reúnen cuatro personas, pues de lo contrario los demás se aburrirían en lo que se termina un juego, aun siendo de pocos turnos. Cualquiera de las versiones es genial, pero nosotros seguimos disfrutando mucho de la primera de N64, pues es muy balanceada y tiene juegos bastante divertidos. Es muy recomendable para organizar reuniones con tu familia por su temática y personajes carismáticos.



La técnica y estrategia son primordiales en **SF** para salir adelante; piensa cada movimiento.



Mientras más jugadores sean la diversión se incrementará, eso lo deja muy claro **Mario Party**.

Como sabes, las retas son una parte importante en nuestra vida como videojugadores, pues nos permiten gozar más de los juegos y convivir con nuestros familiares y amigos; no solamente se trata de recluirnos a jugar y ya, sino también a disfrutar de la compañía de los demás y sacarle jugo a nuestros cartuchos y discos, debido a que el *replay value* muchas veces se enfoca en las opciones *multiplayer* de cada título. No lo dudes más y organiza tus retas, con nuestros consejos podrás tener reuniones estupendas para un buen rato agradable en compañía de tus familiares y amigos.

VS



Lo relevante de juegos tipo **MP**, es que muchas veces debes trabajar en equipo con tus rivales.

ESPECIAL ARCADIAS
STREET FIGHTER



Si hablamos de juegos de peleas, Street Fighter sería uno de los más comentados, pues desde sus inicios tuvo innovaciones, pero ya en la secuela fue el despegue total que nos ha dejado un legado importante para la historia de la diversión electrónica. Checa este artículo y revive la acción de los peleadores callejeros más famosos.

¡HERE COMES A NEW CHALLENGER!

Mientras muchos aprendían a bailar como un egipcio viendo el video de Bangles o pasaban sus tardes disfrutando del show de Bill Cosby, Capcom afinaba los últimos detalles para lanzar el juego que de primera instancia no marcaría una diferencia, pero que sería el inicio de una saga que cambiaría la forma de experimentar los juegos de peleas. Era agosto de 1987 y las salas de Arcadia eran rincones populares para la reunión de los videojugadores ávidos de títulos más complejos que **Pac-Man** o **Galaga**, pues en casa lo más impactante eran las consolas Atari 7600, NES y Sega Master System y obviamente sus escasos 8-bit no ofrecían una competencia dura. Así, el nuevo juego de Capcom llegaba para gusto o indiferencia de otros.







Street Fighter 1987, Arcadia

Dirigido por Takashi Nishiyama, el diseño de Hiroshi Matsumoto, musicalizado por Yoshihiro Sakaguchi y teniendo en lo estelar a **Ryu Hoshi** y de soporte a **Ken Masters**, **Street Fighter** se presentaba como uno de los juegos que marcaban diferencia inmediata entre las demás Arcadias; su control incluía seis botones, tres para golpes y tres para patadas (variando entre débil, medio y fuerte), detalle que parece mínimo, pero se trataba de la primera ocasión en que ocurría algo así. Inicias el juego controlando a **Ryu**, un peleador de artes marciales que busca en el combate un desarrollo personal más que lucrativo, llevándolo a recorrer el mundo en busca de retos ejemplares. Así se involucra en un torneo en donde se enfrentará a diez peleadores de cinco naciones: **Retsu** y **Geki** (Japón), **Joe** y **Mike** (EUA), **Lee** y **Gen** (China), **Birdie** e **Eagle** (Inglaterra) y por último, **Adon** y **Sagat** (Tailandia).

La primera entrega de Street Fighter quizá no tuvo la aceptación deseada, sin embargo la recordamos con mucho gusto, de hecho, como detalle curioso, Capcom lanzó poco después el juego Street Fighter 2010 para NES, que no tenía nada que ver con el primer título, pero la compañía bautizó al personaje principal como Ken (en América, ya que para Japón fue Kevin), tal vez como una pequeña referencia al homónimo de Arcadia, e igualmente cambiaron un poco la historia para nuestro continente.







Para esta edición, **Ken** no entraba como personaje principal, sino como secundario. **Ryu** se llevaba todo el crédito mientras su amigo aparecía únicamente cuando alguien insertaba una moneda para retarte; si te ganaban, tu contrincante podía continuar con los avances y llegar hasta el final del juego, siendo esta la única forma en obtener un desenlace favorable para **Ken**, quien, por cierto, entrenaba junto a **Ryu** bajo la tutela de **Gouken** (**Shen Long**); desde entonces han tenido cierta rivalidad, pero nada que ponga en jaque su compañerismo y es por ello que comparten técnicas similares como el hadoken, shoryuken y tatsumaki senpuukyaku.

Street Fighter II: The World Warriors 1991, Arcadia

Akira Nishitani y Akira Yasuda fueron quienes estuvieron detrás del diseño y renovación de **Street Fighter**; de sólo dos personajes cambiaron a ocho, incluyendo a **Ryu** y **Ken** de la pasada entrega. Cada peleador en **The World Warrior** tenía su propia historia y con un nuevo enemigo en común, ya no se trataba simplemente de un torneo, ahora había intereses específicos de por medio o retos personales más complejos. Aparte del cambio gráfico evidente, la adición de efectos de sonido y voces de mayor calidad, se podía apreciar una evolución plena del gameplay, es decir, ya no tenías que sufrir para lanzar un hadoken o rezar porque el shoryuken se activara en el momento adecuado.



Dos de los colosos más importantes de la serie, ellos estuvieron desde el inicio.

El concepto de los ataques y movimientos se conservaba como en el primer título, seis botones que te daban la oportunidad de variar tus ataques e incluso de crear combos pequeños con una combinación específica. Detalles como lo anterior lo colocaron en un pedestal y sin importar el paso de los años, sigue vigente entre los jugadores. Al inicio del juego, debes vencer a los primeros siete luchadores, antes de ir en contra del cuarteto final formado por **Balrog**, **Vega**, **Sagat** y... el nuevo villano, **M. Bison**.



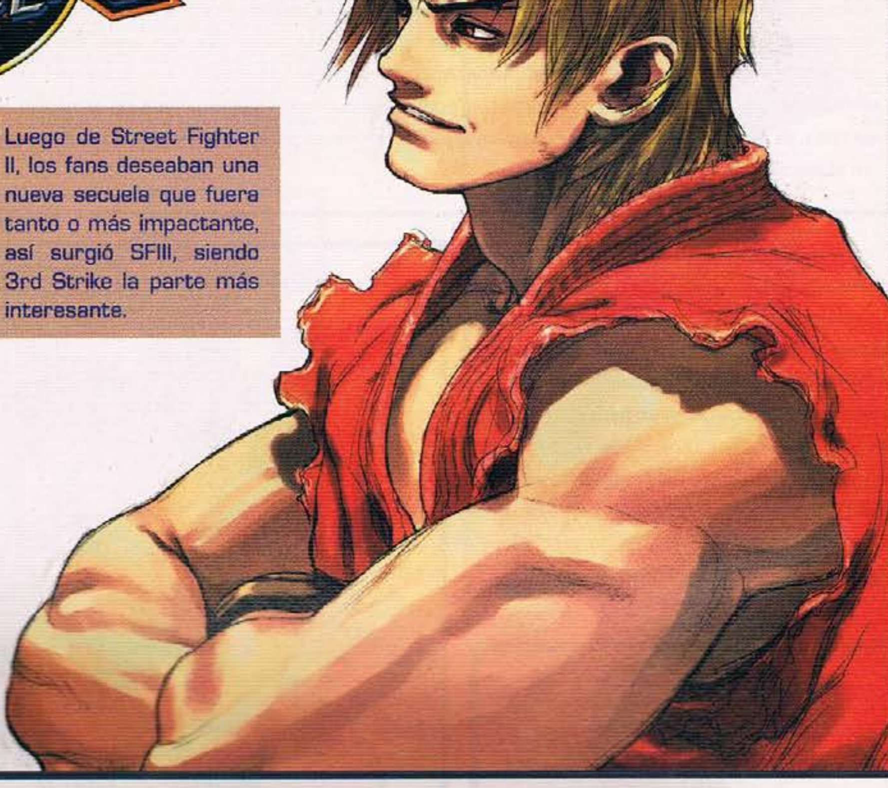






Rápidamente se convirtió en uno de los mayores éxitos de los años 90, consiguiendo en poco tiempo su versión en el Super Nintendo. La popularidad marcada por este título fue mucho mayor de lo esperado, así, se hicieron actualizaciones o nuevas versiones como **SFII Champion Edition**, que te permite jugar con los cuatro poderosos jefes; **Super SFII** introducía a los peleadores **Fei Long**, **Cammy**, **T. Hawk** (un pseudomexicano) y **Dee Jay**. Para **SSFII Turbo**, **Akuma** (hermano del sensei de **Ken** y **Ryu**) entraba a la contienda, como un nuevo y difícil enemigo a vencer.





Luego de Street Fighter II, los fans deseaban una nueva secuela que fuera tanto o más impactante, así surgió SFIII, siendo 3rd Strike la parte más interesante.

Street Fighter III: New Generation 1997, Arcadia

Habia pasado poco más de seis años en los que vimos varias extensiones de **Street Fighter II**, pero nada que continuara con una historia avanzada; incluso, durante ese tiempo tuvimos juegos que describían el pasado de los gladiadores (**Street Fighter Zero**), pero ya queríamos ver algo de su futuro. Así, en 1997, Capcom presentaba la versión final de **New Generation**, en donde aparecía una serie de nuevos personajes como **Alex, Dudley, Elena, Ibuku, Yang, Yun, Necro, Oro, Sean, Gill** y sólo dos de los personajes clave de **SFII**... **Ken** y **Ryu**.

De primera instancia parecía algo extraño que Capcom hubiera cortado tantas cabezas populares para aventurarse a poner unas totalmente nuevas y otras que hacían referencia a la historia de la saga, por ejemplo, **Yang** y **Yun**, quienes son parientes de **Lee**, un clásico personaje del primer **Street Fighter**. Otro cambio es que **Alex** le quitaba el estelar a **Ryu** y tomaba la batuta para **SFIII**, asimismo, su motivo de lucha era vengar a su amigo que murió en manos de **Gill**, el jefe final de este juego y quien también hizo a un lado a **M. Bison**.

La primera parte de SFIII estaba algo básica en cuanto a personajes se refiere, no obstante, Capcom decidió lanzar otras actualizaciones en las que ya podíamos ver a Akuma, un clásico de la serie.





La evolución gráfica para Street Fighter III se ve de inmediato, los escenarios están sumamente detallados, así como el diseño de personajes y las fuentes de luz que no dejan de sorprendernos.



Poco tiempo después, Capcom decide lanzar una actualización de **SFIII** (**2nd Impact**) que incluye personajes extra como **Hugo** (basado en **Final Fight**), **Urien** y **Akuma**, este un clásico que le dio un impulso extra al videojuego. No obstante, hacía falta más empuje para que el juego llegara a brillar tanto como su antecesor, así que en 1999, la compañía decide dar un ataque final al lanzar **Street Fighter III: Third Strike**, que incluiría a la curvilínea **Chun-Li** entre sus personajes, así como nuevos luchadores como **Makoto**, **Q**, **Remy** y **Twelve**. Esta última actualización sería la mejor recibida y que continuaría con la opción del parry y la barra de especial, para crear jugadas espectaculares e incluso lucirte al demostrar tus habilidades de peleador callejero.



Street Fighter IV
2008, Arcadia

Pasaron los años (once desde el estreno de **Street Fighter III: New Generation** y ocho a partir de **Third Strike**) y Capcom no tenía una propuesta nueva que continuara la línea de **Street Fighter**, aparecían más y más juegos de tributo o actualizaciones, pero nada que mostrara una real evolución del concepto. Incluso con HD Remix sólo se trataba de un look mucho más agradable. Fue hasta hace unos meses que se oficializó el desarrollo de **Street Fighter IV**, durante el pasado E3 y cientos de fans fueron agasajados con una batalla emblemática entre **Ryu** y **Ken**, un video que nos dejaría con muchas dudas, pero nos daba la esperanza de tener pronto una secuela real.





Ya con 21 años, esta franquicia se volvió clave para los juegos de peleas y regresa con nuevos aires que harán de la cuarta entrega todo un suceso, pues marca una nueva era para los "World Warriors", con personajes clásicos como **Ryu**, **Ken**, **Chun-Li**, **Zangief**, **Guile**, **Blanka**, **Honda** o **Dhalsim**. Cada entrega de **SF** tiene pequeñas o grandes variantes, para **SFII** fue una revolución del *gameplay*, en **SFIII** se agregaba el "parrying", un bloqueo de ataque que brindaba la oportunidad de contraatacar al rival y, por supuesto, la cuarta edición contará con sus propias cualidades.





Los personajes y escenarios están rendereados y estilizados en CGI tridimensional, pero no te espantes, el *gameplay* se conserva en la manera tradicional del **Street Fighter** en perspectiva bidimensional con detalles adicionales en cámara 3D para los ataques finales o especiales. Se mantiene el bloque de seis botones; además, contarás con nuevos y diversos movimientos especiales que se integran al sistema de juego, mezclando lo clásico con lo contemporáneo para generar un *gameplay* nunca antes visto, es más, si no le has echado un ojo, lo puedes hacer a partir de este momento en nuestro blog, allí encontrarás un par de videos realmente apantallantes.



Hay quienes hubieran preferido que el estilo de juego se quedara totalmente bidimensional, pues no basta con que se vea bien, sino en cómo se juega. Otros tantos aceptan con gusto el cambio y están abiertos a disfrutar de esta entrega de SF en su estilo combinado; sea cual sea tu caso, estamos seguros que en cuanto lo juegues sentirás el feeling que caracteriza a la serie, movimientos, habilidades especiales y la cualidad de realizar nuevos movimientos como el Focus y el Ultra Combo, que te darán más razones para citarte con tus cuates en las Arcadias más cercanas.

Focus Attack

Se trata de un sistema que combina tanto defensa como ataque en uno. Al activar este comando, tu personaje se pondrá en una pose de preparación, la cual es defensiva y te protege de los ataques arteros. Una vez que hayas reunido la energía necesaria, automáticamente liberarás un ataque devastador, logrando que tu peleador se proteja de los siguientes embates e inmediatamente contraataque.

Ultra Combo:

Sí, también se nos vino a la mente Killer Instinct, pero no va por allí, aunque sería curioso un crossover en donde Fulgor peleara contra Bison o ver cómo Balrog se mide en contra de Combo. Volviendo a la realidad, ya los Super Combos pasan a segundo plano, pues en el siguiente nivel están los Ultra Combos, los cuales son acciones aún más poderosas y con derroche visual y climático que podrás activar en cuanto tengas la barra de combo lista.



Street Fighter IV conserva la tradición de mostrar a nuevos gladiadores que competirán en el duelo de peleadores callejeros, cada uno con sus convicciones propias y buscando intereses diferentes, así que le damos la bienvenida a **Crimson Viper**, **Abel** y el misterioso enmascarado... **El Fuerte**. ¿Quieres conocerlos? ¡No busques más, aquí te los presentamos!



CRIMSON VIPER

ELEGANCIA Y PODER, UNA COMBINACIÓN LETAL

El pasado, presente o futuro de esta *femme fatale* no se ha dado a conocer, el misterio que esconde detrás de esos enormes lentes anaranjados la convierte en una luchadora intrigante quien sólo ha mostrado su talento para los puñetazos y patadas. A ella la puedes, por el momento, ver en acción en contra de **Chun-Li**, allí, ambas gladiadoras competirán con todas sus fuerzas, no sólo para ver quién es la verdadera reina de **SF**, sino incluso para conseguir llegar hasta el final de sus metas. Si notas, sus manos son cubiertas por unos guantes negros con botones blancos; estos dispositivos le dan la oportunidad de liberar el poder de la electricidad con su mano derecha y generar un shock sísmico con la izquierda.

Sus botas no son comunes ni corrientes, pues poseen un jetpack oculto para impulsarse en el aire, así como para patear traseros con estilo. Sus movimientos son tan variados como estilizados. Seguramente se convertirá en una de tus favoritas. Algunos de sus poderes especiales son el Thunder Nuckle, con el que incluso puede ir por debajo de los proyectiles para contraatacar a sus enemigos; Burning Kick, como su nombre lo indica, es una patada de giro con la adición de flamas para aumentar su potencia, también cuenta con un golpe al suelo con su poder sísmico que causará un gran impacto en el oponente y varía dependiendo el botón que utilices. Su Super Combo emplea tanto ataques eléctricos como ondas de choque y una patada de fuego que incinerará las aspiraciones de victoria del rival. En el caso del Ultra Combo, es similar al Super Combo, pero la cantidad de patadas y golpes acertados será mucho mayor, así como también podrás realizarlo en tierra o aire.

ABEL
UN PELEADOR SIN PASADO

El segundo personaje revelado fue **Abel**, un sujeto cuya memoria es inexistente, carece de respuestas a su vida. Este gladiador no tiene más que continuar con el paso de sus días, utilizando cualquier pista que llegue a su mente para encontrar y vencer a cualquier otrora afiliado a Shadaloo. Su estilo de pelea está basado en diferentes tipos de artes marciales (convirtiéndolo en un excelente luchador) y aunque parezca tosco y poco amigable en su apariencia, no es tan antisocial como se pudiera percibir.



El estilo de combate de Abel es tan poderoso como variado; además, la velocidad de sus puños y su capacidad para romper la guardia de los rivales le da cierta ventaja que podrías aprovechar en contra de los clásicos personajes de **Street Fighter**, ahora bien, si conjugas lo anterior junto con su mezcla de agarres y movimientos especiales tendrás a un campeón en potencia, quizá carezca de algún tipo de hadoken, pero en cuanto juegues con él, sabrás que no hacen falta.



Abel puede cambiar la dirección de sus ataques para generar combos sorprendentes, por ejemplo, iniciando con un puño, patada y luego un agarre devastador. Otro de sus ataques es el Wheel Kick, suena simple, pero es un giro aéreo que terminará con una fuerte patada directa en la cabeza del rival. No cabe duda que su fuerza será básica para realizar su Super Combo (una serie de movimientos y agarres) o el Ultra Combo que inicia con una serie de golpes, seguido por una patada para luego sostenerlo y arrojarlo al aire, volviendo a atraparlo antes de caer, para así él mismo proyectarse contra el suelo con mucho más potencia.







EL FUERTE

¡VIVA MÉXICO, CA...PCOM!

¿Te acuerdas cuando anunciaron que **Super Street Fighter** incluiría a un mexicano en su rol de personajes? Pues la buena noticia es que tomaron en cuenta a nuestro México lindo y querido, lo malo fue que **T. Hawk** no tenía nada de similitudes con alguien de nuestro país, más parecía un nativo americano que otra cosa, pero bueno, se agradece la intención de Capcom. Para **Street Fighter IV**, la compañía japonesa tiene una nueva propuesta, como tercer personaje declarado para acompañar a **Ryu**, **Ken** y el resto de la banda han dado vida a **"El Fuerte"**, un feroz luchador que tiene dos placeres tan diferentes como la lucha libre y la alta cocina.

Lo mejor es que su inclinación va más en torno del cuadrilátero y es realmente bueno en ello, aunque no podemos decir lo mismo de sus habilidades culinarias, las cuales, digamos, no están tan bien entrenadas. Ciertamente no se ha dicho si es mexicano o no, pero de no ser así, estamos seguros que por lo menos lleva el gusto por la lucha libre de nuestro país en su corazón. Además, el porte, la máscara y la intencionalidad de su nombre sugieren una posible nacionalidad, ¿o no? Pronto se revelarán más datos de este coloso del ring, sus movimientos especiales, poderes y habilidades que seguramente estarán basados en lo espectacular de este deporte de héroes enmascarados. No te pierdas las próximas actualizaciones de información de Street Fighter en las siguientes ediciones de Club Nintendo; también recuerda que en nuestro blog (www.clubnintendomx.com/blog) encontrarás algunos videos que ilustrarán aún más lo que aquí te describimos con palabras e imágenes.

Las recomendaciones de Club Nintendo para el mes de mayo



Toño: Este inicio de año sí que Nintendo se puso las pilas. Primero nos dio el extraordinario **Super Smash Bros.**, y ahora nos trae **Mario Kart** a nuestros Wii, uno de los títulos más fuertes de toda la industria del entretenimiento.
Imagínense, aún seguimos jugando **Mario Kart DS**, así que seguro que con esta nueva versión pasaremos grandes momentos con nuestros amigos, no importando si estamos en el mismo lugar, ya que tiene modalidad Wi-Fi e infinidad de opciones para competir por este medio, podría decir que viene más completo que el visto en **Brawl**, el cual ya de por sí es excelente. No dudo en recomendarlo para los que gustan de nuevas experiencias.

Pepe: Desde el Super Nintendo **Mario Kart** ha sido de mis juegos favoritos; he visto toda la evolución, desde dos personajes hasta cuatro vía LAN, ya era justo que el *online* llegara a las consolas caseras con esta franquicia. Siendo honesto, creo que será el mejor **Kart** jamás creado, así que ya que por principio de cuentas, contendrá pistas de todos los juegos anteriores, lo que en conjunto con los nuevos ítems como la nube gris, nos mantendrá pegados a nuestros Wii por mucho tiempo.

Gus: Estoy seguro que no soy el único que tenía la esperanza de algún día poder jugar con un volante este gran título, y qué mejor que sea para Wii, donde el control nos permite una simulación perfecta, mejor que lo visto en **Excite Truck**, el cual ya de por sí es increíble. Pero si eres de la vieja escuela y prefieres lo tradicional, podrás jugar con un control de Nintendo GameCube o de Consola Virtual, así que no podrás quejarte por variedad. Espero verlos en la opción Wi-Fi para aventarnos unas buenas retas.

Mario Kart Wii
Salida: 27/04/08

MARIO KART Wii

Wii Fit
Salida: 19/05/08

Frank: El Wii pareciera que viene decidido a que hagamos ejercicio, pues ya no sólo basta mover las manos mientras jugamos, sino que ahora deberemos poner en movimiento el cuerpo y las piernas para obtener buenos resultados en Wii Fit, título que promete ser uno de los fuertes de la temporada, sobre todo porque sigue la política de atraer personas que antes no tocaban ni de broma los videojuegos.



Crow: Los juegos poco a poco comienzan a recobrar la creatividad de la que antes gozaban, y todo es gracias a Nintendo con medidas como ésta, con la que nos demuestra que lo principal es tener una idea simple, no importan gráficos, historia u otros elementos. La clave está en que sea divertido lo que juguemos, y **Wii Fit** no sólo lo es, sino que incluso une a la familia en competencias muy variadas que nos pondran en nuestra mejor forma física.

Panteón: De todo lo que ha salido para Wii recientemente, lo que más me atrae es **Wii Fit**, que pareciera sólo una tabla, pero es más que eso, pues gracias a ella podremos interactuar con nuestros juegos de formas que nunca antes se nos hubieran ocurrido. **Wii Fit** es muy simple, sólo debes esquivar o moverte de maneras predeterminadas, pero al igual que **Wii Sports** en su momento, deja las bases para que se logre algo más elaborado con el tiempo, lo cual no tengo ninguna duda de que pasará. Lo que más resaltaría del título es que lo pueden jugar personas de todas las edades, desde niños hasta abuelos y todos se van a pasar un buen rato intentando completar las pruebas que nos ponen.



Master: Un juego como éste sólo podía salir de Nintendo. **Wii Fit** es genial, lleno de retos que van más allá de mover el cuerpo; realmente es otro nivel en cuanto a videojuegos, del cual poco a poco veremos mejores propuestas; ¿te imaginas un juego RPG con este aditamento?. sería grandioso, pero bueno, esperemos a ver qué sorpresas nos depara la Balance Board. Por lo pronto, con **Wii Fit** tenemos bastante para mantenernos ocupados, sólo espero que no baje la clientela de los gimnasios, porque este título propone infinidad de actividades que aunque pareciera mentira, sí te dejan algo cansado. Si tienes Wii este es un accesorio que no puede faltarte por nada del mundo; confía en mi.

Las épocas de gloria de las Arcadias están de regreso con este extraordinario juego, que deja de manifiesto que las buenas ideas nunca pasan de moda, es más con el paso del tiempo se van consolidando y demostrando que lo que importa en este mundo es la diversión, lo cual vemos a la perfección en este título.

THE HOUSE OF THE DEAD 2 & 3 RETURN

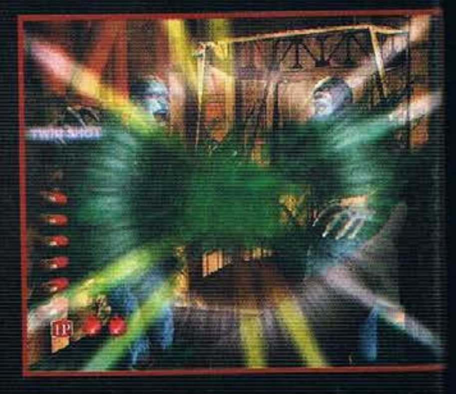
EL HORROR TE ESTARÁ ESPERANDO A CADA ESQUINA...



Llegar a un pueblo alejado de toda civilización infestado de seres sobrenaturales es una de las fantasías más recurrentes en las películas de terror, pues bien, ahora tú podrás vivirlo dentro de un videojuego gracias a esta recopilación de la serie **House of the Dead** que Sega ha desarrollado para Wii, donde el Wiimote juega un papel clave para que la experiencia sea lo más cercana posible a la versión original de Arcadia. ¿Vale la pena comprarlo?, eso lo decidirás tú después de leer este análisis que te hemos preparado.

APUNTA A TUS TEMORES

Para los que tengan poco tiempo en el mundo de los videojuegos, les podemos decir que **House of the Dead** no es una franquicia nueva ni algo por el estilo; esta serie tiene ya más de una década en el mercado, pero no para consolas caseras, sino para Arcadias; ahí fue donde se dio a conocer, convirtiéndose de inmediato en un éxito total. Clave para su popularidad fue el hecho de ser un shooter cooperativo, lo cual resultó todo un acierto.



Esto dio pauta para que aparecieran algunas secuelas, por lo que pudimos jugar una segunda y tercera parte, que son consideradas los mejores capítulos de la serie, debido a que los enemigos aparecían de manera sorpresiva y los niveles ya no eran tan lineales. Por todo lo anterior, el que hayan sido adaptados a Wii es una noticia excelente.

Siendo totalmente honestos, se juega mucho mejor que en la consola de Sega de 128 bits para la que fue adaptado por primera vez, todo por el Wiimote, que da la sensación perfecto de estar en un local de Arcadias, y si usas la Wii Zapper, no se diga, queda ideal. Espermos que eso indique el renacer de la serie en el mundo de las "maquinitas".

Compañía: **Sega**
Desarrollador: **Sega**
Categoría: **Shooter**

1 - 2

LA SOMBRA DEL TERROR

Los juegos de Arcadias rara vez cuentan con historias, la mayoría de los casos se trata simplemente de rescatar a alguien o ganarle a medio mundo, pero en esta serie siempre se contó con una trama bien elaborada. En **HoD 2**, tomamos el papel de dos detectives de lo paranormal, algo así como lo que vimos en la serie de televisión **X-Files**, que deben investigar sucesos extraños en un pequeño pueblo en Europa. Para la tercera entrega, nos encontraremos en una misión de rescate, ya que algunas personas han desaparecido al encontrarse trabajando dentro de unos laboratorios, por lo que un grupo de soldados será enviado a investigar.





Conforme logres avanzar, te irán contando diversos aspectos de los protagonistas en *cinemas display* de buena calidad, los cuales harán que te adentres más a la historia al mismo tiempo que te identificas con los personajes que estás utilizando.

Datos de la oscuridad...

* En el año 2003 la serie **House of the Dead** fue llevada a la pantalla grande cortesía del director Uwe Boll; causó una gran expectación, pero para desgracia de los seguidores, la cinta es pésima, lamentable, considerada por muchos la peor adaptación de un videojuego a película. **Crow** aún no lo supera y sigue con sus citas en el psicólogo.

* La franquicia ha recibido algunos cambios para darle frescura con el paso de los años, uno de los más recordados es él juego **The Typing of the Dead** para Dreamcast. En el no contabas con arma alguna, sino con un teclado... sí, no estamos bromeando, debías teclear las letras que aparecieran con los enemigos para eleiminarlos, ideal para estudiantes de mecanografía, ¿no crees?

* El juego más reciente de **House of the Dead** es la cuarta versión, que apareció en el mercado de las Arcadias en América en el año 2006, lo más relevante de esta entrega, es que el mueble donde se disfrutaba contenía una pantalla Wide Screen con una dimensión de hasta 62 pulgadas.

NUNCA TITUBEES, SÓLO DISPARA

Pasando a la parte importante del juego, el *gameplay*, podemos decirte que es una recreación perfecta del visto en la Arcadia, el Wiimote sirve como lo hiciera la pistola en la original, pero si deseas una sensación aún mayor de realismo, puedes usar la Wii Zapper. De cualquier modo, no te va a costar ningún trabajo apuntar, se realiza de manera muy intuitiva, sólo mueves el control y presionas el gatillo. Para cargar tu arma es igual que **Umbrella Chronicles**, debes agitarlo, lo cual es recomendable aunque aún te queden algunas municiones, ya que nunca sabes cuando te vaya a aparecer un zombis complicado, por lo que es mejor estar preparado.

Durante los primeros niveles los enemigos siempre estarán al frente, es decir, no deberás esforzarte por localizarlos y bastará con dispararles como sea para que los derrotes, en cambio, en *stages* avanzados, pueden salir de cualquier parte, una coladera, ventanas, incluso caer de partes altas, por lo que debes estar muy atento para no ser sorprendido; además, los enemigos reaccionan diferente dependiendo la parte de su cuerpo donde les dispares, así que prepara bien tu estrategia.



USA TU INTELIGENCIA PARA SOBREVIVIR

Además de eliminar a cuanto ser de ultratumba salga a tu paso, tienes que ser muy observador para sacar ventaja de lo que ocurra a tu alrededor, ya que si disparas a objetos como jarrones o cajas, puedes encontrar energía o hasta caminos diferentes que vuelvan más dinámica la aventura, lo que también te obliga a que lo juegues demasiadas veces, siempre buscando diferentes objetivos.. Por otro lado, cuando algunos seres te lancen objetos como hachas o barriles, no todo está perdido, puedes usar tus balas para desviar su trayectoria, pero eso sí, debes ser muy preciso, ya que si no lo haces bien el daño será completo y estarás perdido.



DOS WIIMOTES DISPARAN MÁS QUE UNO

El título para una sola persona es bueno, pero sin duda cuando más se disfruta es jugándolo con un hermano o amigo; pueden crear estrategia, dividirse los enemigos, ya saben, la típica frase de "tú los de tu lado y yo los del mío"; pareciera que no afecta mucho, pero en realidad es la mejor manera de terminarlo. Si decides hacerlo de este modo, habrá momentos en los que tú o tu compañero se pueden ver acosados por varios zombis, y el que queda libre debe quitárselos de encima lo más rápido posible antes que ocurra alguna tragedia.





A TRAVÉS DE LA NIEBLA

Pasando al ambiente que se genera en el juego, la verdad es que aunque es un título de acción, no faltarán las veces que no quieras abrir alguna puerta o que "saltes" por la aparición de un monstruo, en ese sentido no hay queja. En cuestiones técnicas podemos decirles que es bueno, pero no se aprovechó el poder extra del Wii, es decir, es una conversión idéntica a la Arcadia, lo cual no es para nada malo, al contrario, creemos que fue una decisión acertada conservar ese aspecto, pero tal vez un par de escenas extras no hubiera sido mala idea. La dificultad que vas a enfrentar en ambos juegos es buena, no lo vas a terminar en un abrir y cerrar de ojos, pero tampoco te vas a frustrar intentando pasar un nivel, es una dificultad agradable, retadora, que propone objetivos distintos para que te superes.

A CADA PASO LA PESADILLA ESTÁ MÁS CERCA DEL FIN



Para todos los que vivieron la época de oro de las famosas "maquinitas" (Arcadias), no hace falta recomendarlo, seguro que ya deben estar jugándolo, pero para los que no lo conocieron, les aseguramos que no se arrepentirán al adquirir esta gran compilación; son dos de los grandes del género, que a pesar de haber sido adaptado anteriormente a otras consolas, nunca se habían jugado tan bien como ocurre en Wii.










Un enemigo en común...

Juegos donde aparecen zombies hay bastantes, pero enseguida te vamos a nombrar los más populares donde estos seres te hacen la vida imposible.

Zombies ate my Neighbors:

Este juego para el Super Nintendo es genial, un gran trabajo de Konami en el que controlamos a dos adolescentes que deben salvar a todos sus vecinos de las garras de zombies, momias y otros seres de ultratumba. Para lograrlo están perfectamente equipados con sus pistolas de agua bendita, jabón y algunas latas de refresco. Si no lo conoces te estás perdiendo de un gran clásico, así que no dudes en adquirirlo si lo ves.

Resident Evil:

La serie de zombis por excelencia, en ella un peligroso virus convierte a todo ser vivo que lo adquiere en seres mutantes, por lo que un valeroso grupo denominado S.T.A.R.S debe ponerle fin. Sus personajes más populares son Jill Vallentine, Leon Kennedy, Claire Redfield y Albert Wesker; puedes encontrar versiones para Game Boy Color, Nintendo 64, Nintendo GameCube, Nintendo DS o Wii, así que si no la conoces es porque no quieres.

Eternal Darkness:

Una obra de arte para el Nintendo GameCube, donde además de un sinfín de criaturas demoníacas deberemos combatir a nuestra propia mente; es un título que juega con las emociones y sentimientos como pocas veces se ha visto, es una lástima que no haya tenido alguna secuela; ojalá en un futuro se retome este estilo.

LOS EXPERTOS COMENTAN...



MASTER

Esta es una de las series que aun hoy más disfruto jugar cuando voy a las Arcadias; el nivel de diversión al jugarlo con un amigo es incomparable, pero lo mejor de todo es que al llegar a Wii todo fue respetado, por lo que si ya lo conocías no tendrás problemas por saber qué hacer. Algo que me encanta es ese toque "tétrico" que se le da al ambiente, desde los libros donde ves los puntos débiles de los enemigos hasta las texturas de los edificios. No tengo dudas, debes tenerlo conozcas o no la serie; te va a encantar.



CROW

Tal vez no se trate de una innovación en la franquicia o de un concepto con cambios radicales, pero como colección es aceptable. Obviamente la calidad gráfica no es tanta como si de origen lo hubieran hecho en el Wii, pero serás compensado con la continua acción que podrás tener solo o con un amigo. El juego no es muy complicado, de hecho es sencillo de terminar, pero lo interesante es lo inmerso que llegas a estar al dispararle a los zombis. Para más realismo, puedes utilizar la Wiizapper.



PANTEÓN

La famosa serie que tanto nos entretuvo hace ya un par de años está de regreso con este genial juego para el Wii, en donde puedes revivir la divertida experiencia de eliminar a cuanto zombi, monstruo y alimaña se ponga en tu camino a balazo limpio. Me gustó mucho poder tener estos dos juegos en un sistema de Nintendo y especialmente que haya sido en el Wii, pero siento que toda saga no está completa sin la primera parte, por lo cual me decepcionó no ver el primer **The House of the Dead** en este compendio. Si te agrada estar baleando zombis, entonces no lo dudes, cómpralo.



Crash Bandicoot: Riptor's Rampage

Game Boy Advance

En la pantalla de modo de juego, presiona juntos L y R para activar la pantalla para ingresar los siguientes códigos.

CÓDIGO	SECRETO
C4MO	Gung ho bandicoot.
CR4SH	100 frutas wumpa (sólo se usa una vez por archivo).
G3CKO	200 frutas wumpa (sólo se usa una vez por archivo).
COFF33	500 wumpa fruit (sólo se usa una vez por archivo).
CR3D1TS	Forma alterna para ver los créditos.
WH15TL3	Recibe la tarjeta Mayan Jungle.
PHON3T4G	Obtén la tarjeta Sewers.
SW1NGS3T	Minijuego Spyro Party USA.
SVNB1R	Arroja bombas al presionar R (se revertirá hasta que reinicies).
STR4WB3RRY	Arroja bombas al presionar R (se revertirá hasta que reinicies).
BR3NT	Convierte en anaranjados los pantalones de Crash (se revertirá hasta que reinicies).
ROBG	Convierte en anaranjados los pantalones de Crash (se revertirá hasta que reinicies).
ST4CY	Cambia los pantalones de Crash a negro y puedes arrojar bombas al presionar R (se revertirá hasta que reinicies).
JONNY	Convierte los pantalones de Crash en negros, también puedes arrojar bombas con el botón R (se revertirá hasta que reinicies).
J45SON	Pinta los pantalones de Crash en verde (se revertirá hasta que reinicies).
K1LL4Z	Cambia el color de los pantalones de Crash a verde (se revertirá hasta que reinicies).
PR3S3NTZ	Convierte el juego completo a verde.
TR4V1S	Transforma el juego completo a gris.
COL1N	Cambia el juego completo a anaranjado.
L4MPPOST	Pinta el juego completo en tonos anaranjados.
WVMP4FROOT	Transforma el juego completo a púrpura.
CVTZ	Ve todos los cortes de escena.

Teen Titans

Nintendo GameCube

Habilita nuevos personajes para la modalidad Master of Game

SECRETO	¿CÓMO ACTIVAR?
B. B. el empleado MMM	Completa el nivel Thriller Driller.
B.B. The Clown	Finaliza la segunda parte del nivel Magic Mayhem.
Blackfire	Acaba el nivel City Night Showdown.
Blocker	Termina el nivel Urban Chaos.
Bumble Bee	Completa la primera parte del nivel Magic Mayhem.
Bunnyguard	Finaliza la primera parte del nivel Magic Mayhem.
Cinderblock	Acaba el nivel City Night Showdown.
Control Freak	Concluye el nivel Dock Duel.
Cyclone	Finaliza el nivel Hive Academy.
Dr. Light	Completa la segunda parte del nivel Jail of Horror.
Fang	Acaba la primera parte del nivel Jail of Horror.
Gizmo	Complete el nivel Hive Academy.
Hive Soldier	Acaba el nivel Titan Tower.
Hotspot	Concluye la segunda parte del nivel Jail of Horror.
Jinx	Termina el nivel Hive Academy.
Mad Mod	Completa el nivel City Night Showdown.
Mammoth	Acaba el nivel Hive Academy.
Mumbo Jumbo	Finaliza la segunda parte del nivel Magic Mayhem.
Plasmus	Termina la segunda parte del nivel Jail of Horror.
Plasmus Kid	Concluye la primera parte del nivel Jail of Horror.
Red Raven	Completa la segunda parte del nivel Jail of Horror.
Red X	Acaba la segunda parte del nivel Magic Mayhem.
Robin the Apprentice	Finaliza el nivel Final Clash.
Slade	Termina el nivel Final Clash.
Slade Minion	Completa el nivel Danger Yard.
Speedy	Acaba el nivel Slade Ambush.
Terra	Termina el nivel Dock Duel.
Trigon	Finaliza el nivel Slade Ambush.
White Raven	Concluye el nivel Power Plant.
Wildebeest	Completa el nivel City Night Showdown.

Rayman Raving Rabbids 2

Wii

Activa los trajes de los conejos

Existen diferentes trajes que puedes activar mediante altas puntuaciones o al tirarle al conejo adecuado en los minijuegos de disparos solamente. Para habilitar más disfraces, haz lo siguiente:

SECRETO	¿CÓMO ACTIVARLO?
Transformer	Obtén 12,000 o más puntos en el minijuego de plomería.
Cosaco Rabbid	12,000 o más puntos en "Concentrate".
Traje de Crash Test Dummy	Consigue 12,000 puntos en "Shopping Cart, Downhill".
Disfraz de cupido	Junta 12,000 o más puntos en "Burgerinai".
Traje de doctor	Reúne 12,000 puntos en "Anesthetics".
Atuendo de bombero	Dispara en "Paris, Pour Troujours" (minijuego de disparos).
Disfraz de sirvienta francesa	Reúne 12,000 puntos en "Little Chemist".
Bailarina con sombrero frutal	Dispárale al Rabbid adecuado en "Year of the Rabbids".
Rabbid de jengibre	Obtén 12,000 o más puntos en "Hot Cake".
Armadura HAZE	Dispárale al conejo correcto en "Big City Fights".
Atuendo de Indiana Jones	Consigue 12,000 puntos en "Rolling Stone".
Jet-Trooper Rabbid	Junta 12,000 o más puntos en el minijuego de disparos "Greatest Hits".
Disfraz de Ken	Reúne 12,000 puntos en "Rayman Raving Rabbids Xtreme Beach Volleyball".
Traje de marciano	Gana más de 12.000 puntos en "Bumper Cars".
Luchador enmascarado	Dispara en "Greatest Hits" (minijuego de disparos).



SECRETO	¿CÓMO ACTIVARLO?
Disfraz de chica parrandera	Dispara en "Paris, Mon Amour" (minijuego de disparos)
Traje espacial púrpura	Inicias con él automáticamente.
Rabbid de los Raiders	Obtén 12,000 puntos en "American Football".
Traje espacial rojo	Consigue 12,000 puntos en "Year of the Rabbids".
Spider-Rabbid	Participa en el juego "Spider Rabbid".
Traje de TMNT, Raphael	Obtén el trofeo por "Greatest Hits".
Traje de TMNT, Leonardo	Junta 12,000 puntos en "Usual Rabbids".
Traje de bailarina de Las Vegas	Reúne 12,000 o más puntos en "Burp".
Vudú Rabbid	Obtén 12,000 o más puntos en "Voodoo Rabbids".

Buffy The Vampire Slayer: Chaos Bleed

Nintendo GameCube

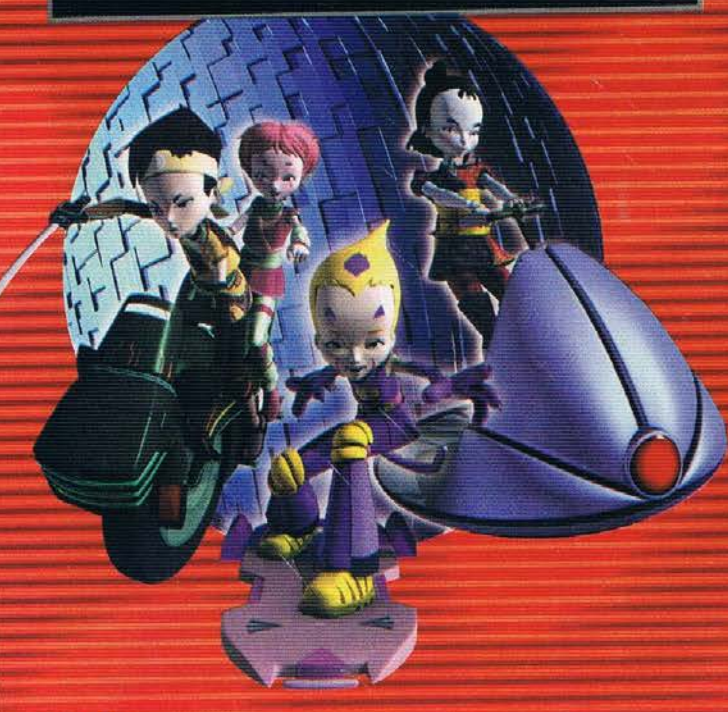
Abominator	Termina el nivel 10 con rango Professional.
Bat Beast	Acaba el nivel 4 con rango Professional.
Chainz	Concluye el nivel 10 con rango Slayer.
Chris	Finaliza el nivel 12 con rango Slayer.
Faith	Completa el nivel 8 con rango Professional.
Female Vampire	Termina el nivel 1 con rango Slayer.
Joss Whedon	Acaba el nivel 12 con rango Professional.
Kakistos	Concluye el nivel 9 con rango Slayer.
Male Vampire	Finaliza el nivel 1 con rango Professional.
Materani	Completa el nivel 5 con rango Professional.
Psycho Patient	Termina el nivel 6 con rango Professional.
S&M Mistress	Acaba el nivel 7 con rango Slayer.
S&M Slave	Finaliza el nivel 7 con rango Professional.
Sid the Dummy	Concluye el nivel 6 con rango Slayer.
Tara	Completa el nivel 3 con rango Slayer.
Zombie Demon	Termina el nivel 3 con rango Professional.
Zombie Devil	Acaba el nivel 4 con rango Slayer.
Zombie Gorilla	Finaliza el nivel 11 con rango Professional.
Zombie Skeleton	Completa el nivel 2 con rango Professional.
Zombie Soldier	Termina el nivel 9 con rango Professional.



Code Lyoko
Nintendo DS

Códigos de Internet
Al completar los puzzles que vienen en el hacking mode, conseguirás 15 diferentes códigos que podrás utilizar para obtener diversas sorpresas en www.codelyoko.com

PASSWORD	SECRETO
9L8Q	Wallpaper de enemigos oscuros.
6G7T	Sketch del desierto.
4M9P	Video de pelea (Ulrich, Yumi y Scorpion combinados).
5R5K	Final en Full Motion Video.
8C3X	Sketch del bosque.
2F6U	Sketch del hielo.
7E5V	Sketch de la montaña.
3Q4L	Overbike (video).
8P3M	Overboard (video).
8N2N	Overwing (video).
9H8S	Scorpion Video.
3D4W	Wallpaper de Scorpion.
5J9R	Sketch del Sector 5.
9A9Z	Ulrich (video de peleas).
4B2Y	Yumi (video de peleas).



Medal of Honor: Heroes 2
Wii

Premios especiales

SECRETO	¿CÓMO ACTIVARLO?
Combate Básico	Adquirido al eliminar a 100 soldados enemigos en el campo de batalla.
Combate Master	Gánalo al vencer a 500 soldados enemigos en el campo de batalla.
Combate Senior	Obtenlo al acabar con 250 soldados enemigos en el campo de batalla.
Resistencia	Consíguelo al completar una misión sin ser lastimado críticamente una sola vez.
Sobreviviente verde	Se libera al completar una misión en "Green" sin morir una sola vez.
Combate de granada	Adquiérelo al eliminar a 25 soldados enemigos sin utilizar granadas.
Héroe sobreviviente	Gánalo al completar una misión en Hero sin morir una sola vez.
Heroísmo	Obtenlo al completar el modo de campaña con la dificultad Hero activada.
Combate LMG	Consíguelo al vencer a 150 soldados enemigos con las armas BAR o STG44.
Metralleta de combate	Adquiérela al eliminar a 50 soldados enemigos con la metralleta MG42.
Puntería	Gánala al completar una misión con el 75% de puntería.
Combate masivo	Se consigue al derrotar a 25 soldados enemigos en Melee Combat.
Participante	Obtenlo al completar el modo de campaña en la dificultad Green.
Pistola de combate	Adquiérela al eliminar a 50 soldados enemigos con la pistola Colt .45 o Luger.
Rifle de combate	Gánalo al derrotar a 50 soldados enemigos con el rifle M1 Garand o Karabiner 98K.
Cohete de combate	Hazlo tuyo al eliminar a 25 soldados enemigos con la bazuca o con el lanza-cohetes Panzerschrek.
Tirador con puntería	Consíguelo al lograr 100 tiros a la cabeza en el campo de batalla.
Combate escopeta	Adquiérelo al derrotar a 50 soldados enemigos con la escopeta.
Combate SMG	Obtenlo al eliminar a 250 soldados enemigos con el arma semiautomática Thompson o MP40.
Combate sniper	Obtenlo al vencer a 50 soldados enemigos con el rifle con mira Gewehr o el Springfield.
Veterano	Se consigue al completar el modo de campaña en la dificultad Veterano.
Veterano sobreviviente	Gánalo al completar una misión en modo Veterano sin morir una sola vez.
Experto en armas	Consíguelo al obtener por lo menos un acierto (kill) con cada una de las armas del juego.

Godzilla Unleashed

Wii

Monstruos

Algunos monstruos los podrás conseguir sólo al completar ciertas tareas.

PERSONAJE	¿CÓMO ACTIVARLO?
Baragon	Libera a Baragon de los cristales en "A Friend in Need" en Monster Island como un Alien. Defiéndelo en la escena "Baragon" y cómpralo por 15,000 puntos.
Biollante	Sé un Earth Defender y juega "Rumble in the Surf" en Tokio. Destruye el edificio con enredaderas, derrota a Biollante después y cómprala por 30,000 puntos.
Godzilla 1954	Activa a cada monstruo para comprarse o juega un set de horas. Después adqiérelo por 100,000 puntos.
Godzilla 90's	Compra un monstruo de cada facción o termina el juego con un monstruo de cada facción. Después cómpralo por 20,000 puntos.
Krystalak	Juega "Terran Mind-Control" en Nueva York como un Alien. Destruye el gran cristal en el cráter y nueve días después derrota a Krystalak y cómpralo por 20,000 puntos.
Mecha-King Ghidorah	Participa en "Invasion" como un Earth Defender en San Francisco y derrota a Ghidorah. Juega "M.K.G" y vence a Mecha Ghidorah y cómpralo por 50,000 puntos.
Megagurius	Sé un ED y juega "Enter General Gyozen" en Londres. Destruye cristales verdosos. Regresa cerca del final y derrota a Megaguirus. Cómpralas por 20,000 puntos.
Obsidius	Participa como un Mech de GDF y juega el "Big Trouble" en Seattle. Destruye tres cristales de cono y derrota a Obsidius; posteriormente cómpralo por 20,000 puntos.
SpaceGodzilla	Juega como un mutante y obtén Power Surges y vence al "Tyrant" al final del juego. SpaceGodzilla será agregado a la tienda y costará 100,000 puntos.
Titanosaurus	Usa un Mech de GDF y juega "Soloist" en Sydney. Destruye tres estructuras circulares de hielo, luego regresa y derrota al dinosaurio. Cómpralo por 25,000 puntos.
Varan	Participa como un Alien y destruye los cristales en la nave nodriza en "On the Mothership". Regresa al nivel y derrota a Varan y cómpralo por 30,000 puntos.

Destroy All Humans: Big Willy Unleashed

Wii

Códigos secretos

En el menú de secretos, mantén presionado hacia arriba el control análogo del nunchuk por algunos segundos y pronto aparecerá la pantalla para que introduzcas los códigos, mismos que ingresarás con el pad direccional del Wiimote.

SECRETO	¿CÓMO ACTIVARLO?
Derecha, izquierda, abajo, izquierda, arriba	Múltiples armas.
Izquierda, abajo, arriba, derecha, arriba	Nada podrá aniquilarte.
Derecha, izquierda, derecha, izquierda, arriba	Skin de Crypto Dance Fever.
Derecha, arriba, arriba, izquierda, derecha	Municiones infinitas.
Derecha, derecha, arriba, izquierda, izquierda	Jetpack infinito.
Izquierda, arriba, abajo, arriba, abajo	Skin de Kluckin Chicken Blimp.
Arriba, derecha, abajo, abajo, izquierda	Ninja Stealth Space.
Izquierda, arriba, derecha, abajo	Batería ilimitada para Big Will.
Arriba, derecha, abajo, derecha, arriba	Activa todos los mundos del juego.



El ojo del CUERVO

Por Hugo Hernández



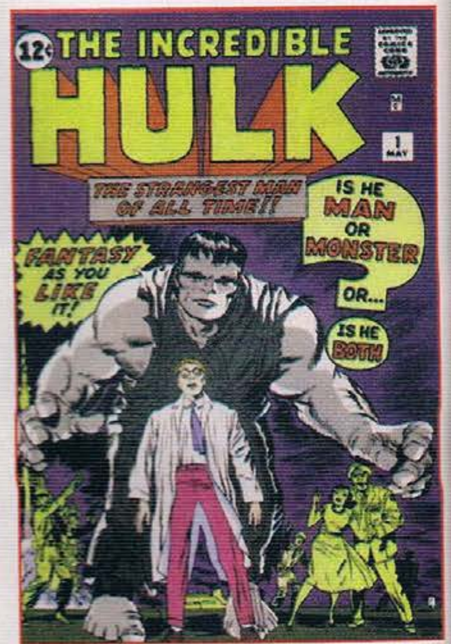
Ya estamos cerca de los estrenos de verano para la pantalla grande, varias películas de superhéroes están en puerta y con éstas vendrán de la mano los videojuegos. En esta ocasión te platicaré sobre **Hulk**, quien regresa a las taquillas luego de su no tan prodigiosa aparición en 2003. El videojuego de **Hulk** tanto para Nintendo DS como para Wii estarán a cargo de Sega y esperemos que les hagan justicia y no se conviertan en otros portavasos más de tu colección. ¡Que inicie la función!

El origen de Hulk

En 1962 salió el primer cómic de **Hulk**, creado por Jack Kirby y Stan Lee (otros trabajos son los **X-Men**, **Avengers** y **Fantastic Four**). **Bruce** tuvo una infancia turbia, su madre (Rebecca Walters) lo procuraba mucho, tanto que puso celoso al padre y éste en su furia la asesinó, por lo cual lo mandaron directo al loquero. **Bruce** logró sobresalir y convertirse en un físico de gran nivel; así llegó a formar parte de los científicos del Departamento de Defensa en Nuevo México, encargado de la investigación nuclear. Durante el tiempo en que trabajaban en la nueva bomba basada en la radiación gamma, tenían preparada una prueba de detonación bajo tierra; todo sucedía como se esperaba, pero un civil estaba dentro del punto de peligro. **Banner** corre a tratar de protegerlo, teniendo éxito, pero queda expuesto a los rayos gamma, pues su colega no detuvo la detonación.







© Marvel

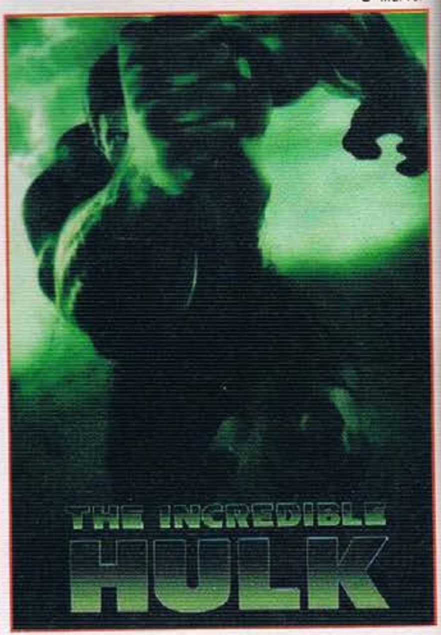
Tal intensidad de radiación lo hubiera aniquilado en décimas de segundo, pero algo dentro de sus genes hizo una reacción que desde entonces lo transforma en una bestia verde cada vez que su rabia llega a niveles de intolerancia. Así nació **Hulk**, como parte alterna de la vida de Bruce, algo así como **Jekyll** y **Hyde**, pero él no necesita de una poción. La furia del Hombre Verde y la incomprensión hacia él han provocado que los persigan tanto la policía como los militares. Dentro de su larga historia, ha incursionado en diversos *crossovers*, peleando contra **Superman**, **Batman**, **Wolverine** y otros héroes del Universo Marvel.

The Incredible Hulk (2008)

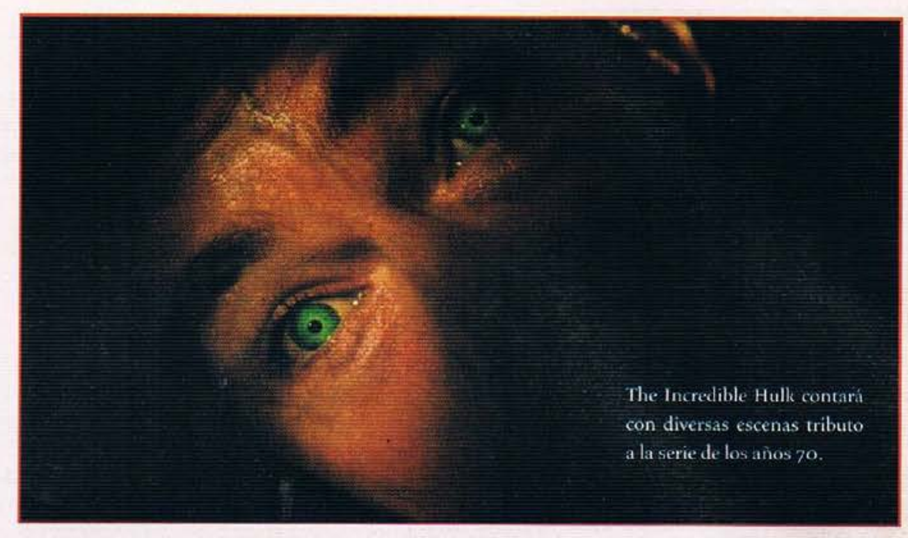
Dirige: Louis Leterrier.
Produce: Avi Arad.
Guión: Zak Penn, Edward Norton (screenplay).
Actúan: Edward Norton, Liv Tyler, Tim Roth, William Hurt, Robert Downey Jr.

El regreso del gigante verde

No, no me refiero a ninguna marca de productos enlatados sino al **Increíble Hulk**, que como sabrás, ya está listo para estrenar su nueva producción a mediados de junio. Hace algún tiempo, este personaje extraído de los cómics tuvo una serie de televisión bastante buena y posteriormente algunas películas que se derivaron de la misma; ¡cómo no recordar esa canción triste que era el tema de salida cuando Bruce recorría la carretera caminando solo como siempre, pues hacía referencia al aislamiento que vivía y sentía el héroe al no poder regresar a su vida normal y alejarse de quien estima! La serie fue un éxito (a finales de los años 70) y en ella aparecía Bill Bixby en el papel del **Dr. Bruce Banner**, y Lou Ferrigno como el musculoso monstruo verde que emerge desde el interior de Banner cuando éste se pone en punto de ebullición.



Por cierto, Lou Ferrigno hizo un cameo en la versión filmica **HULK** (2003), dirigida por Ang Lee (**Crouching Tiger, Hidden Dragon** y **Brokeback Mountain**); esta cinta marcaba el regreso de **Hulk** a la pantalla grande y, a pesar de que la idea y concepto en general eran muy buenos, no logró una aceptación plena por parte del espectador y digamos que puso verde de coraje a las taquillas (o sea que resultaba más divertido ver crecer el pasto que pasar dos horas embarrado al asiento). En parte la intención de Lee era proyectar una adaptación apegada al verdadero **Hulk**, pero la gente se esperaba algo más del tipo *blockbuster* y no tan específico. Para esa versión Eric Bana fue quien protagonizó a **Banner**, mientras que el señor CGI sustituyó a Ferrigno para dar vida al gladiador rompecamisas (no, no me refiero a **Hulk Hogan**, no te salgas del tema). Como precedente es aceptable, aunque su ritmo no causó reacciones.


The Incredible Hulk contará con diversas escenas tributo a la serie de los años 70.







The Incredible Hulk (2008) se podría interpretar como una secuela, de hecho se le llegó a conocer como **Hulk** 2 a pesar de que los actores y director han cambiado, es decir, Louis Leterrier está en lugar de Ang, Eduard Norton deja a un lado a Bana y **Hulk**.... bueno ese sigue siendo CGI, pero ahora un tanto más aterrizado. Asimismo, la guapa Jennifer Connelly, que interpretara a **Betty Rose** hace cinco años, fue suplantada por la no menos atractiva Liv Tyler (saludos, suegro, digo... Steve). Ahora, **Hulk** tendrá más acción, pues al parecer el nuevo director pretende llevar la cinta a niveles más taquilleros, una receta comprobada con todos los ingredientes para que sea algo interesante de ver para este verano.



LA LUCHA INTERNA DE BANNER

La trama nos describe la incansable búsqueda del **Dr. Bruce Banner** por la cura que corrija el daño causado por la radiación gamma que provocó que su estructura genética cambiara para dar paso a **Hulk**, cada vez que su ira se sale de control. Su tranquilidad está en peligro, pues a cada instante es perseguido por los militares, comandados por el general **Thunderbolt Ross** (padre de su amada **Betty Ross**), quien pretende capturar a la bestia para utilizar su poder destructivo.





El sentimiento de persecución se apega a lo visto en la serie de los años 70 y, por supuesto, a los cómics. **Bruce** se ocultará en las sombras y tendrá que moverse continuamente mientras busca el antídoto que le regresaría la estabilidad y paz emocional necesarios para tener una vida normal al lado de **Betty Ross**. Para cerrar el cuadro, una nueva amenaza ha llegado a la ciudad, **The Abomination**, un monstruo que supera en fuerza a la de **Hulk**. Un nuevo dilema ha surgido: ¿**Banner** concluirá su cura y recuperará su vida al lado de **Betty** o decidirá que **Hulk** es necesario para salvar a la humanidad? El filme cuenta con más acción y seguramente tendrá mejores resultados, la adición de **The Abomination** habla de que **Hulk** tendrá poco tiempo libre y mucho trabajo que hacer. Te tendré más actualizaciones de esta cinta ya sea en la revista o en el blog.

The Incredible Hulk
Sega, 2008

Ya se ha vuelto clásico que las películas vengan acompañadas de un videojuego y **Hulk** no podía ser la excepción. Sega aprovecha la licencia del increíble personaje de Marvel para presentarnos un título de acción en tercera persona que podremos disfrutar tanto en el Wii como en el Nintendo DS. Al estar basado en la cinta, **The Incredible Hulk** cuenta con escenas clave y personajes que podrás ver en la pantalla grande, además de incluir situaciones y escenarios (del universo de los cómics) diseñados en exclusiva para el videojuego. La acción se desarrolla en la ciudad de Nueva York, con el ya clásico mapeo de las calles y sitios más comunes. El furioso titán se enfrentará a enormes monstruos (nada que ver con **Cloverfield**), luchando en los rascacielos o en alguno de los más recurrentes escenarios de la Gran Manzana.




© Sega

Podrás utilizar el poderío destructivo de **Hulk** y darte vuelo demoliendo todo lo que encuentres a tu paso, descubriendo zonas secretas e incluso utilizando los escombros como tu arma principal (fragmentos de edificios, autos y postes, entre otros); de esta forma, si tu enemigo se pone difícil, agarra una viga y mándalo fuera de órbita. Como sabrás, **Hulk** entre más enojado se ponga, más fuerte se vuelve; aquí ocurre lo mismo: conforme acumules furia, obtendrás nuevos ataques con los que patearás el trasero de tus enemigos tan fácil como si fueran burdas corcholatas. En resumen, **The Incredible Hulk** es una adaptación aceptable del filme, quizá no terminará en tu top 10, pero sí te dará unos buenos días de entretenimiento. La representación de Manhattan te da una vista amplia de la ciudad, dándote oportunidad de pelear en múltiples escenarios o participar en misiones alternas o secundarias, minijuegos y otras aventuras.

Dejemos que **Hulk** se relaje para no generarle más corajes; mientras, pasemos a otro tema que, como buenos jugadores, nos interesa. Tal vez tú, como muchos de nosotros, te hiciste un bloqueo mental para tratar de olvidar lo nefasto que resultó el filme de **Street Fighter**, claro, el *Live Action* con Van Dame Y Kylie, pues las versiones animadas sí que resultaron como se esperaba. De hecho, lo más seguro es que cuando sonaron los rumores de una nueva cinta sobre la popular franquicia de peleas, tu cabello se erizó y cruzaste los dedos y le pusiste veladoras hasta al Santo... el Enmascarado de Plata para que Capcom no la fuera a regar de nuevo. Hasta hace un tiempo, sólo eran habladurías y nada palpable... hasta ahora.



Ambas versiones son desarrolladas por SEGA, en junio te platicaremos más de estos juegos.



Como puedes ver en las fotografías, tenemos a un héroe más encaminado a la versión fílmica, con las características básicas y poderes sobrehumanos. **Hulk** estará libre para recorrer las calles de la ciudad, las cuales, por cierto, han sido recreadas a gran detalle, desde los árboles, hasta las estructuras de los edificios y avenidas principles. En estos terrenos te darás vuelo al destruir tantos escnearios te sean necesarios, con el fin de erradicar los peligros que aquejan a la ciudad. La versión de Nintendo DS tiene sus limitantes tradicionales, sin embargo, gráficamente nos deja un buen sabor de boca, no se trata del estilo simple de siempre, sino que se le dio un acabado más similar a su versión casera. Si eres fan del Gigante Verde, no te pierdas estos juegos.



STREET FIGHTER: THE LEGEND OF CHUN-LI

¿Verla o no verla? ¡He ahí el dilema!

Capcom dio a conocer a través de un comunicado de prensa lo que esperábamos con tanta ansia: la lista de actores (o cuasi actores) que formarán parte del elenco de la nueva producción cinematográfica de "las locas, locas aventuras de **Chun-Li**", gladiadora de origen chino y pilar en la historia de **Street Fighter**.





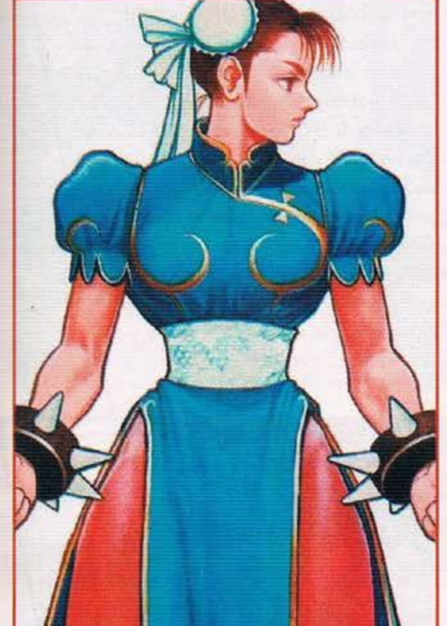


La trama obviamente se desarrolla en torno a **Chun-Li**, quien será encarnada (y de qué forma) por la actriz canadiense Kristen Kreuk, quien probablemente te ha robado más de un sueño desde que se popularizó como **Lana Lang** en la serie **Smallville**. La película será producida en conjunto con Hyde Park Films bajo la distribución de la 20th Century Fox con un lanzamiento mundial para el 2009. De esta forma, además de lo visto con la cuarta entrega del videojuego, Capcom continúa con la celebración de los 20 años de **Street Fighter** que iniciara el año pasado, pues en 1987 fue cuando la primera entrega de la serie apareció en las salas de Arcadia. La secuela llegó hasta 1991.







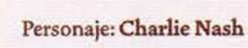


LOS DEMÁS ACTORES QUE ENTRARÁN EN ACCIÓN SERÁN:

Personaje: **Balrog**
Actor: **Michael Clarke Duncan**
Lo has visto en: **The Island** (2005), **Sin City** (2005), **Daredevil** (2003), **The Scorpion King** (2002), **Planet of the Apes** (2001), **The Whole Nine Yards** (2000), **The Green Mile** (1999), **Armageddon** (1998).
Algo que no sepa: mientras daba el salto a la fama, fue guardaespaldas de Will Smith y Martin Lawrence.

Personaje: **M. Bison**
Actor: **Neal McDonough**
Lo has visto en: **The Hitcher** (2007), **Flags of Our Fathers** (2006), **The Guardian** (2006), **Timeline** (2003), **Minority Report** (2002), **Band of Brothers** (2001).
Algo que no sepa: hacía la voz del **Dr. Bruce Banner** para la serie de televisión **The Incredible Hulk** (1996).

Personaje: **Vega**
Actor: **Taboo**
Lo has visto en: **el escenario de alguno de los conciertos de "The Black Eyed Peas".**
Algo que no sepa: él es un rapero estadounidense de ascendencia mexicana; su padre es de Morelia.



Personaje: **Charlie Nash**
Actor: **Chris Klein**
Lo has visto en: **We Were Soldiers** (2002), **American Pie** (1999).
Algo que no sepa: se comprometió con Katie Holmes, pero lo desbancó Tom Cruise.

Con **Street Fighter** se tiene un poco la duda de si será una historia que realmente valga la pena y no sólo una vertiente que no plasme el sentimiento de acción del videojuego. Esperemos que le saquen provecho a la aventura de **Chun-Li**, pero sin dejar tan de lado a los peleadores callejeros más populares como **Ryu**, **Ken** o **Zangief**; además, claro está, que ahora sí representen a los personajes como se debe, haciendo gala de sus habilidades y no como simples actores de reparto. Ya con esta me despido, cuatachos. Espero que se hayan divertido al leer el artículo, como yo al escribirlo. No se olviden de echarle un ojo al blog (en donde ampliaremos lo dicho en esta sección) y a los foros. Si tienen dudas, sugerencias o preguntas, envíenmelas por correo electrónico a: **hugoh@clubnintendomx.com** o si lo prefieren, vía correo tradicional a la dirección:

AV. VASCO DE QUIROGA # 2000, EDIFICIO E, PISO 2, COLONIA SANTA FE, CP 01210, DELEGACIÓN ÁLVARO OBREGÓN, MÉXICO, DF

¡Hasta la próxima!



Juega como todo un profesional

Desde el NES han salido videojuegos basados en este deporte, obviamente en aquellos entonces se tenían muchas limitantes gráficas y de *gameplay* que se fueron puliendo con el avance de las generaciones y las nuevas tecnologías. Camelot inició con esta tendencia a partir del primer **Mario Golf** que apareció en el Nintendo 64 allá en 1999 y, desde entonces, ha mejorado bastante sus técnicas para lograr que el golf -deporte no tan popular en los juegos de video- sea considerado por un impresionante grupo de jugadores, pues se han agregado estilos únicos y personajes clave que aumentan más la acción y diversión, restando la seriedad que solía tener.

Capcom prueba nuevos terrenos

La compañía japonesa ha incursionado en muchos estilos de juego, peleas, acción/aventura, destreza, *shooters*, juegos de rol y muchos géneros en los que también incluimos las carreras, entre otros; pero recientemente no habían puesto los ojos en un título de deportes. Tal vez no te acuerdes, pero en 1989 lanzaron el juego **Capcom Baseball** y ese mismo año, otro llamado **Dokaben.** Ya para 1992, desarrollaron para el NES el juego **Gold Medal Challenge**, inspirado en las olimpiadas de Barcelona; lo curioso es que podían jugar ocho participantes, pero sólo dos al mismo tiempo. Posteriormente, en 1997 publicaron un juego de Arcadia llamado **Capcom Sports Club**, que incluía básquetbol con **Dunk Stars**, futbol con **Kick Stars** y tenis con **Smash Stars**. Desde entonces, la firma ha brillado en videojuegos para los *hardcore gamers*, pero ¿cómo le habrá quedado este título que va encaminado para los jugadores casuales? ¡Entérate!







La unión hace la fuerza

Tal vez Capcom no tenga la experiencia necesaria para crear un videojuego de golf que sea interesante, divertido y no termine encabezando la lista de los peores juegos del año. Así, se apoyan con Camelot para producir **Wii Love Golf**, ellos sí que tienen experiencia en este rubro; un ejemplo es la serie de **Mario Golf.** Con dichos antecedentes se crean grandes expectativas para **Wii Love Golf**, que combina lo tradicional de este deporte con los detalles visuales y creativos que te darán múltiples momentos de entretenimiento. El juego te transportará a un mundo de fantasía, centrándote en diversos campos de golf y convirtiendo a tu Wiimote en la herramienta clave para vivir la experiencia más real, como en WiiSports, pero con muchas más opciones y personajes por descubrir.











No sólo se trata de lo bien que se juega gracias a las funciones del sensor de movimiento, sino que ya tendrás la oportunidad de elegir el palo adecuado para el tipo de tiro que requieres; esto lo podrás apreciar de forma física cuando golpees la bola con intensidad para despejar en el primer impulso o con un toque sutil si es que estás dentro del *green*, así como al calibrar la potencia pensando en las condiciones del terreno (arena, pasto, etc.) y ejecutar tu turno con un simple swing de tu muñeca (emulando los movimientos de Tiger Woods o Lorena Ochoa para sentirte como todo un profesional).

En esta ilustración podrás observar a la perfección el cómo utilizarás tu control de Wii para emular los movimientos de los palos de golf y tu *swing*. ¡Nada más apegado a lo real!

Enfrenta a los mejores del mundo

Mientras nos mantenemos en la espera de la próxima aventura deportiva de Mario y sus camaradas, Wii Love Golf hará un excelente trabajo al no sólo ser atractivo para el juego individual, sino también por su intensa acción que se desarrolla en los torneos de hasta cuatro jugadores tanto de forma local como a través de la conexión Wi-Fi de Nintendo. Camelot agregó distintas formas de experimentar el modo en línea, por ejemplo, cuentas con la opción de participar en juegos directamente con tus amigos que tengas registrados por *friend code* o adentrarte en la competencia mundial y retar a cualquier golfista del planeta.





Algunas de las opciones de juego que encontrarás son tournament, character match, stroke play o minijuegos especiales que le pondrán más humor a este deporte. Asimismo, no tendrás que preocuparte por aburrirte en los mismos escenarios como en otros títulos donde se limitan a simples campos sin tanto reto; aquí gozarás de una variedad de cursos, cada uno con sus propios obstáculos y condiciones climáticas cambiantes, logrando que cada vez que juegues tengas que revisar hacia dónde te llevaría el viento.





El clima será decisivo para lograr los mejores resultados

Tal como ocurre en los campos reales de golf, aquí necesitarás tomar en cuenta las condiciones del clima, como la dirección y fuerza del viento; así la decisión de cuál palo utilizar será mucho más sencilla. Otro factor importante es la forma del campo, pues necesitarás observar si el terreno es irregular para definir la potencia y ángulo de tu disparo. Todos los aspectos antes mencionados son importantes para que logres mejores resultados y así puedas acceder a los diferentes modos de juego, personajes y secretos que descubrirás conforme consigas vencer cada objetivo.



Los héroes de los videojuegos también juegan golf

Conforme ganes experiencia, podrás activar a nuevos personajes, incluyendo a algunos con trajes de figuras de Capcom, como **Apollo Justice, Arthur, Chun-Li, Jill Valentine** y muchos otros más que te harán sentir que juegas con el *dream team* de personajes, tal y como ocurre en las ediciones de **Mario Golf**. ¿Crees que no es suficiente? Entonces pon a prueba tu creatividad, diseña tu propio Mii o el de algún famoso y agrégalo a la lista personalizada de golfistas.





Wii Love Golf es en definitiva una de las experiencias más relajadas para disfrutar de este deporte; tiene características que lo hacen tanto serio en sus principios, como divertido por la gran variedad de opciones, personajes y situaciones que se presentan. Gráficamente no esperes algo realista como en los títulos de EA, pues se apega más al estilo de animación. El estilo de juego quizá no sea revolucionario, pues ya lo hemos visto en otros títulos para Wii, no obstante sí es prudente comentar que en cuanto a *gameplay* no tendrás ninguna queja, los controles responden muy bien a las acciones y a la intensidad o precisión necesaria para tus tiros. De hecho, no requerirás ser un experto en el tema para jugarlo como profesional, basta con sostener tu control y seguir las indicaciones, así pronto dejarás a tus amigos impresionados con tus habilidades. **Wii Love Golf** estará disponible a partir del próximo mes y es una gran opción para los amantes del depore.



Los antecedentes de Wii Love Golf

Hot Shots Golf (PS, 1997)

Ya hemos comentado que Camelot cuenta con trayectoria en los juegos de golf, logrando lo que muchos no han podido: hacer que diversos jugadores se interesen en este deporte, agregando el factor diversión y espectacularidad que no se acostumbra en los simuladores tradicionales. El primer título que desarrolló Camelot fue **Hot Shots Golf** par el PlayStation y de cierta forma puso los cimientos para la futura oleada de juegos basados en el golf. Aquí no había personajes clave de los videojuegos, pero ello nunca le restó puntos para considerarlo como una excelente alternativa de practicar el golf virtual.

Mario Golf (Nintendo 64, 1999)

Cuando Camelot inició la producción de títulos para Nintendo, uno de sus primeros fue **Mario Golf** (diseñado para el Nintendo 64 y Game Boy Color). Una de sus características especiales era la mezcla de personajes de Nintendo; allí podías ver a **Mario** jugando amistosamente codo con codo junto a **Bowser** o Peach; asimismo, tenías la opción de usar el Transfer Pak (¿lo recuerdas?) para trasladar ciertos personajes de la versión portátil a la casera, convirtiéndolo en uno de los pocos títulos en utilizar este accesorio.

Super Swing Golf (Wii, 2006)

Hace algunos años apareció un juego llamado **PangYa**, desarrollado por Ntreev Soft para PC como una forma de experimentar el golf a través de Internet, mostrando personajes tipo animación y escenarios de fantasía. Fue muy popular en aquel entonces, tanto que hace un par de años la misma compañía desarrolló una versión para Wii a la que llamaron **Super Swing Golf**. Aquí podíamos apreciar las cualidades de la edición original, pero combinándolo con personajes de Tecmo como **Arin** (**Dead or Alive**), **Suezo** (**Monster Rancher**) o el **Tío Bob** (**Bomb Jack**).

Los expertos comentan...

MASTER

Estos son los juegos de golf que me agradan, sin muchas complicaciones, sólo te concentras en jugar y en meter la pelota, al estilo de la serie **Mario Golf**. Lo que me gusta es que el uso del control es muy intuitivo, al mismo tiempo que exacto, o sea, si das un swing corto te van a respetar la fuerza, por lo que no vas a pelearte en ese sentido, lo que aunado al excelente estilo gráfico complementa una gran experiencia. Por último, debo decir que la idea de incluir personajes de otras series fue genial, le da mucha frescura.

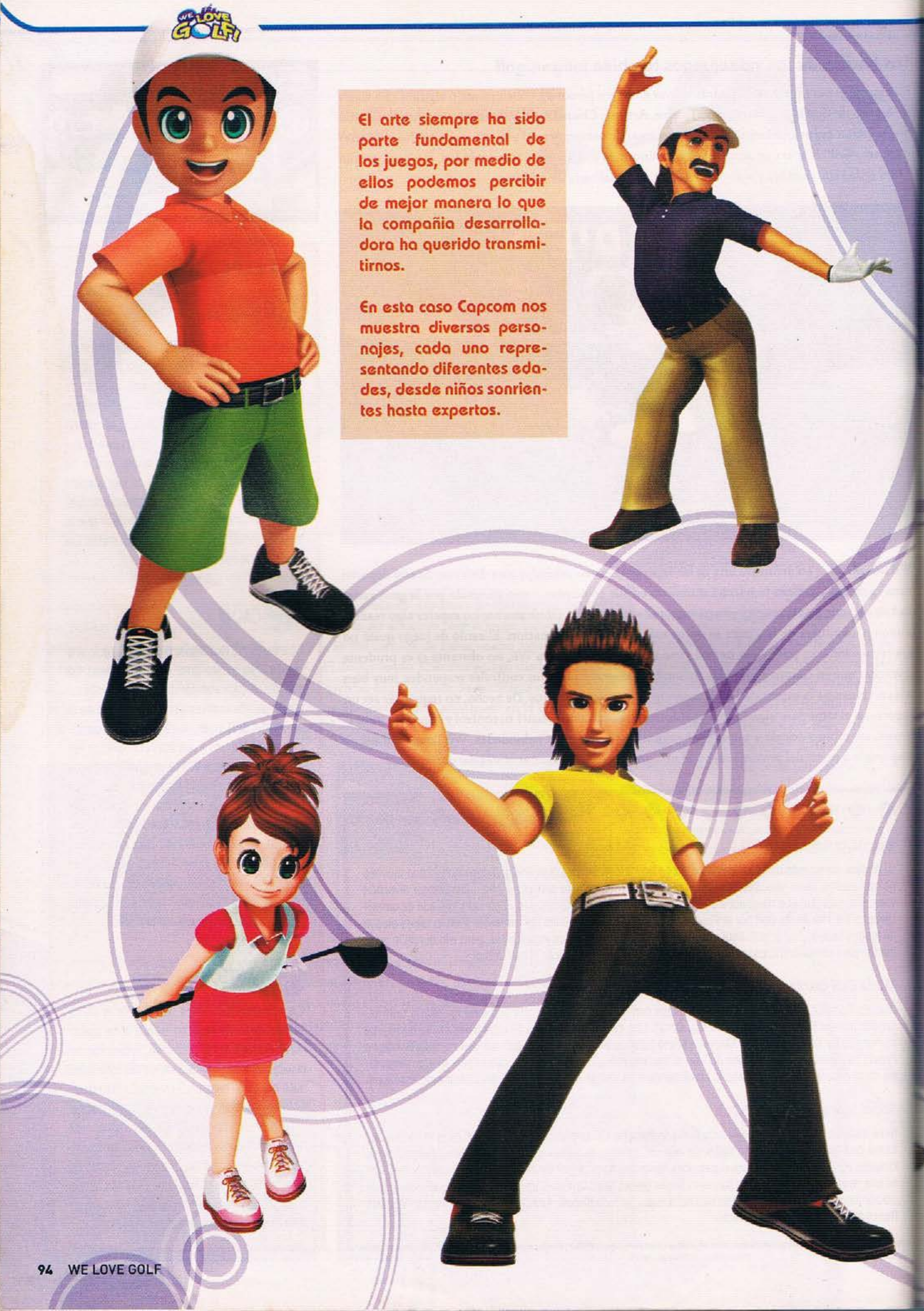


CROW

Cuando jugué **Hot Shots Golf** me pareció una opción interesante para dejar a un lado los conceptos formales del deporte; es dinámico e interesante, la situación mejoró con la serie de **Mario Golf**, pues ya se tenía a los personajes de Nintendo y los tiros con efectos especiales. Ahora con **Wii Love Golf**, siento que se trata de una versión alterna a lo que ofrece Nintendo o Tecmo, claro, con su propio estilo y propuesta. El *gameplay* quedó sin inconvenientes, se juega bien y las opciones no son tan exigentes del conocimiento del golf. Me agradó la variedad de personajes y escenarios, así como la conexión a Internet, aunque quizá no sea tan popular como **Brawl**.

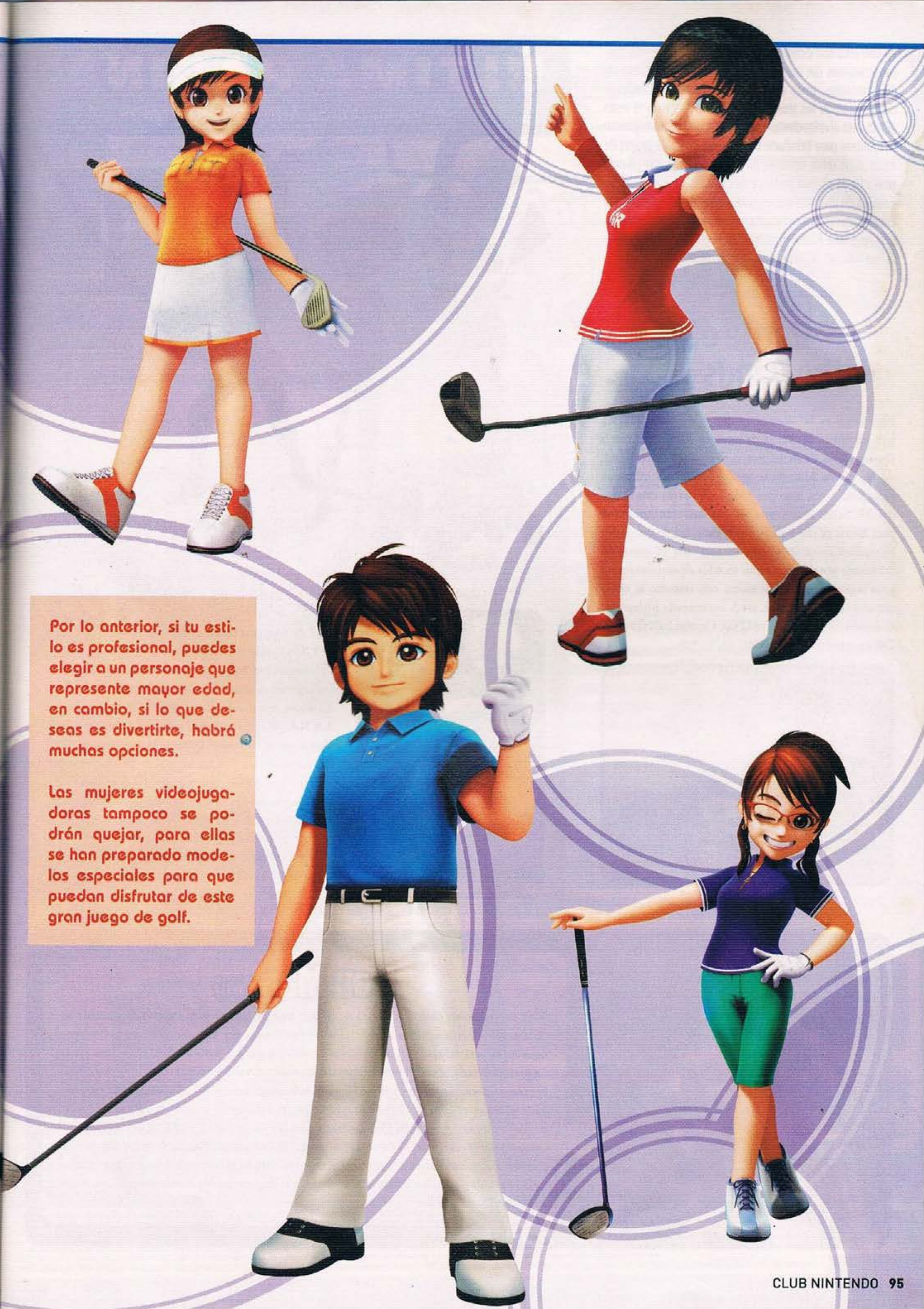
PANTEÓN

Los títulos de golf nunca han sido tanto de mi agrado, pero hay veces en los que sí me quedo horas disfrutando de un par de rondas cuando el juego es bueno; en el caso de **Wii love golf**, pues me gustó bastante. Los valores físicos estuvieron muy bien cuidados y realmente sientes que estás jugando un partido como en el club más "popof" de la ciudad, pero con la ventaja de que no tienes que ser un magnate y sólo estás en la sala de tu casa. No puedo recomendártelo si de plano jamás te ha gustado, pues no se trata de golpear pillos o agarrar monedas.



El arte siempre ha sido parte fundamental de los juegos, por medio de ellos podemos percibir de mejor manera lo que la compañia desarrolladora ha querido transmitirnos.

En esta caso Capcom nos muestra diversos personajes, cada uno representando diferentes edades, desde niños sonrientes hasta expertos.



Por lo anterior, si tu estilo es profesional, puedes elegir a un personaje que represente mayor edad, en cambio, si lo que deseas es divertirte, habrá muchas opciones.

Las mujeres videojugadoras tampoco se podrán quejar, para ellas se han preparado modelos especiales para que puedan disfrutar de este gran juego de golf.

ÚLTIMA PÁGINA

PARA MITAD DE AÑO TE TENDREMOS...

Ya con esta nos despedimos, pero no creas que nos desconectaremos del mundo de los videojuegos durante los días restantes, pues estaremos dándote actualizaciones diariamente de los títulos que más esperas para el resto del año. No olvides checar nuestro blog que cotidianamente te brindará para brindarte información tanto de juegos de video como sobre temas de interés general, los foros donde tu voz (o texto) será partícipe de charlas con otros videojugadores de distintos paises, o la página de Internet, donde encontrarás promociones especiales, noticias y comunicación relevante a ésta, tu revista CN. Mientras échale un ojo a lo que hallarás en la próxima edición. ¡Hasta entonces!

Battle of the Bands (Wii)

Este juego es la alternativa que nos presenta THQ para competir en contra de grandes franquicias como **Guitar Hero**, de Activision, o el próximo **Rock Band**, de Electronic Arts. Nada más que aquí no utilizarás accesorios extra, sino que todo lo activarás con el uso del Wiimote. Quizá uno de los mayores atractivos para **Battle of the Bands**, sea la cantidad de canciones en su lista de reproducción, en total son 30 temas de diferentes géneros que serán tocados de distinta forma para lograr un resultado nueva con respecto al estilo utilizado (rock, pop, folk, etc.). Encontrarás intérpretes de la talla de The Black Eyed Peas, Cypress Hill, Gorillaz, Def Leppard y muchos más.





© 2008 Game Factory

Code Lyoko Fall of X.A.N.A. (NDS)

Hace tiempo te platicamos sobre la primera incursión de Code Lyoko en el Nintendo DS, pero ahora continuaremos con Fall of Xana, una secuela que te dejará ver los hechos ocurridos durante la cuarta temporada del show, mostrando cómo William es capturado por **X.A.N.A.**, el virus maligno, y llevado prisionero hacia alguna parte en Lyoko. Durante la aventura, seguirás el destino de los jóvenes héroes en su búsqueda por destruir a **X.A.N.A.**. Su objetivo final es vencer los retos que se presenten en el misterioso volcán Replika, que contiene el verdadero corazón de **X.A.N.A.** El juego está enfocado plenamente para los fans de la serie o para los jugadores poco experimentados, pues el reto o dificultad no están tan marcados.



Iron Man (Wii)

Tony Stark (quien diseño y fabricó su propio traje de héroe) está a punto de estrenar su producción cinematográfica a principios de este mes y, por supuesto, tal acontecimiento también se verá reflejado en las consolas de videojuegos por parte de Sega. **Ironman** no es un personaje tan popular como **Batman** o **Superman**, sin embargo, cuenta con las cualidades necesarias para que tanto su filme como el videojuego sean todo un éxito. Claro está que en la próxima edición de Club Nintendo te presentaremos un análisis completo del juego, dando a conocer qué similitudes mantiene con la cinta y cuáles son las novedades que la compañía de **Sonic** agregó. La acción se desarrolla en perspectiva de tercera persona y tú podrás personalizar las características del traje, así tendrás más variedad de acciones y armas de alta tecnología. Como detalle adicional, tanto el juego como la película cuentan con la voz de Robert Downey Jr.



Modernízate
Envía un mensaje al 927 con la palabra KUALKE y navegarás en nuestro portal desde tu Telcel.
TODO NUESTRO CATÁLOGO EN TU MANO!
$0.85 IVA inc. Se requiere WAP configurado. Aplican tarifas de transporte GSM

Toda la Diversión para tu celular
Descárgala ya!

kualke
www.kualke.com





Cuando el policía Jeff Morton visita St. John's Groove que ahora es un pueblo fantasma.Todo se complica cuando entra en la Mansión Abbot...

Envía JUEGO58 TERROR al 55155
*Requiere dos mensajes

Juegos Premium 55155

$23 IVA inc.

Envía un mensaje al 55155 con el texto JUEGO58 (espacio) y la REFERENCIA del juego que deseas. Ej: JUEGO58 AHORCA



AHORCA
Ten cuidado eligiendo tus letras y sigue resolviendo frases para convertirte en el mejor jugador!



BIKES
El campeonato mundial de GP Bikes va a comenzar. Los seis mejores pilotos del mundo competirán al límite a lo largo de los más



CARRERAS
¿Quieres sentir la velocidad? Participa en las carreras callejeras con los coches más tuneados del momento

$15 IVA inc.



HEROES
Controla a tus soldados y combina sus habilidades para



PTK
Todo buen piloto inicia su carrera en el mundo del kartismo. Inicia tu carrera de piloto!

PUZZLE
OCEANO
Juego adictivo que consiste en alimentar la cadena alimenticia marina para que coma el tiburón!



EVIL
Diviértete jugando a este increíblemente pinball. Golpea la bola para conseguir puntos, invoca espíritus y despacha para



SNIPER
Eres un policía de un cuerpo de élite que tiene que terminar con un despiadado grupo.

*Requiere dos mensajes

Envía un mensaje al 33133 con el texto JUEGO58 (espacio) y la REFERENCIA del juego que deseas. Ej: JUEGO58 HEROES

Juegos 33133

Envía un mensaje al 33133 con el texto FOTO58 (espacio) la REFERENCIA de la foto que deseas (espacio) y las tres primeras letras de la marca de tu CELULAR. Ej Para Nokia: FOTO58 LICHO1 NOK


LICH01


DRAGON04



MONU


KALA


ARDILLA02


MANGA10


MANGA1


UFO35


UFO37


MANGA21


MANGA16


MANGA5


HUM


MANGA8

UFO07


SAPO01

¡Las aventuras de la espía letal continúan en tu cel!
Envía JUEGO58 ALEXA2 al 55155
*Requiere dos mensajes



Animaciones

$15 IVA inc.


PERRITO


DIENTES


SPIDEI


MANGA


PACMAN


MANGA2


BOXEADOR

Envía un mensaje al 33133 con el texto ANIMA58 (espacio). la REFERENCIA de la animación que deseas (espacio) y las tres primeras letras de la marca de tu CELULAR. Ej Para Nokia: ANIMA58 PERRITO NOK

Ringtones 33133

$15 IVA inc.

POLIFÓNICOS: Si tu celular es polifónico envía un mensaje al 33133 con el texto POLI58 (espacio) la REFERENCIA del tono que deseas (espacio) y por último escribe las tres primeras letras de la marca de tu CEL. Ej Para Nokia: POLI58 SIMPSONS NOK

MONOFÓNICOS: Si tu celular es monofónico envía un mensaje al 33133 con el texto TONO58 (espacio) la REFERENCIA del tono que deseas (espacio) y por último escribe las tres primeras letras de la marca de tu CEL. Ej Para Nokia: TONO58 SIMPSONS NOK

Cine y TV

TÍTULO	REFERENCIA
Shrek\CINE	shrek
Indiana Jones\CINE	indiana
Scooby Doo\TV	scooby
James Bond 007\CINE	bond
Johnny Bravo\TV	johnny
Los muppets\TV	muppets
El pájaro loco\TV	pajaro
Popeye\TV	popeye
Spiderman\CINE	spiderman
South Park\TV	southpark
Starwars\CINE	starwars
Gladiador\CINE	gladiador
La pantera rosa\TV	pantera
Tiburón\CINE	tiburon
Titanic\CINE	titanic

Top USA

TÍTULO	REFERENCIA
Don't stop the music\RIHANNA	dstop
Mademoiselle Juliette\ALIZÉE	madem
From yesterday\30 SECONDS TO MARS	from
2 Hearts\KYLIE MINOGUE	hearts
No one\ALICIA KEYS	none
Umbrella\RIHANNA	umbre
Gimme more\BRITNEY SPEARS	gimm
Big girls don't cry\FERGIE	bgirls
Inconsolable\BACKSTREET BOYS	loco
Stronger\KANYE WEST & DAFT PUNK	stron
Teenagers\MY CHEMICAL ROMANCE	teena
With love\HILARY DUFF	wlove
Girlfriend\AVRIL LAVIGNE	girlf
Humanity\SCORPIONS	human
Tokio drift\Teriyaki boyz	tokio

Nuevos

TÍTULO	REFERENCIA
Cada que\BELANOVA	cadaq
Estos celos\VICENTE FERNANDEZ	celos
Tómame o déjame\K-PAZ DE LA SIERRA	deja
Esta vez\CAFÉ TACUBA	estavez
Gotas de agua\JUANES	gotas
Host of a ghost\PORTER	host
Mañana\LOS PRIMOS DE DURANGO	mana
Miente\BENGALA	miente
Muñeca\PANDA	mune
Un buen perdedor\K-PAZ DE LA SIERRA	perde

Hits en Español!

TÍTULO	REFERENCIA
Baby te quiere\NIGGA	tekiero
Muévelo\CRUZ MTZ Y LOS SUPER REYES	mueve
Y te vas\MOTEL	yte
Yofo\MOLOTOV	yofo
Tu, tu, tu\LA NUEVA BANDA T.	tutu
Alguien soy yo\ENRIQUE IGLESIAS	soyo
Inalcanzable\RBD	inalca
Imaginar\GEE	imagi
Soy solo un secreto\ALEJANDRA GUZMÁN	soyso
Princesa tibetana\TIMBIRICHE 25	princesa

Foto Nombre 33133

$15 IVA inc.



59



57



716



695



18



692


56



665



697



705

Envía un mensaje al 33133 con el texto NOMBRECOLOR58 (espacio) tu nombre junto a la REFERENCIA de la imagen que quieres (espacio) las 3 primeras letras de la marca de tu CEL. Ej Para Nokia: NOMBRECOLOR58 MARTA18 NOK

